Table of Contents

	Foreword	0
Part I	LightJockeyAide intéractive	13
Part II	Sélection dun fichier daide en différentes langues	15
Part III	Précisions sur les liens hyper-texte	15
Part IV	Le Bureau	16
Part V	Raccourcis	16
Part VI	Fonctionnalité des raccourcis	19
Part VII	Configuration du matériel	26
Part VIII	Cartes DMX	27
Part IX	Connexion des câbles XLR	28
Part X	Configuration audio	30
Part XI	Configuration MIDI	31
Part XII	Configuration des accès directs (via le port RS 232)	31
Part XIII	Configuration des accès directs (via lentrée DMX-In)	32
Part XIV	Installation de linterface DMX PCI	32
Part XV	Installation de linterface DMX ISA	35
Part XVI	Installation de linterface DMX ADP (Port parallèle)	37
Part XVII	Installation de linterface DMX PCMCIA	37
Part XVIII	Installation et utilisation de la carte DMX USB	38
Part XIX	Messages derreur du port USB	40

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Part XX Notes sur lutilisation de plusieurs cartes USB 42

Part XXI Informations sur les mises à jours de cartes USB 44

Part XXII Options de configuration des cartes DMX 45

Part XXIII Configuration des projecteurs 46

Part XXIV Avertissements après configuration 50

Part XXV Fonction Copy from Fixture 50

Part XXVI Fenêtre Clear Fixture Data 52

Part XXVII Appliquer les valeurs DMX par défaut aux nouvelles machines 53

Part XXVIII Eléments et terminologie pour la programmation de base 54

Part XXIX Bibliothèques personnalisées 59

Part XXX Démarrer LightJockey depuis une bibliothèque utilisateur spécifique 61

Part XXXI Utilisation de la commande Data Restore 62

Part XXXII Sauvegarde et récupération 64

Part XXXIII Palettes utilisateur 67

Part XXXIV Téléchargement depuis Internet 67

Part XXXV Configuration du bureau 68

Part XXXVI Premiers pas 71

Part XXXVII Utilisation du Contrôleur de Restitution 2510 avec LightJockey 81

Part XXXVIII Création dune liste pour le Contrôleur 2510 83

Part XXXIX Créer les données binaires pour le 2510 88

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Part XXXX	Télécharger les données binaires dans le 2510	89
Part XXXXI	Test mémoire du 2510	90
Part XXXXII	Fichier binaire du 2510	91
Part XXXXIII	Utilisation du 2510 pour la restitution	92
Part XXXXIV	Interface de télécommande RS-232	94
Part XXXXV	Création dun fichier .Mem pour le contrôleur 2518	96
Part XXXXVI	Barres doutils et barre détat	98
Part XXXXVII	Barre doutils Sequence/Cue	99
Part XXXXVIII	Barre doutils Cuelist	100
Part XXXXIX	Barre doutils Fixture	102
Part XXXXX	Mode Gel de la sortie - Freeze	103
Part XXXXXI	Indicateur Offline / Online	103
Part XXXXXII	Barre détat	104
Part XXXXXIII	Adressage et sorties DMX	104
Part XXXXXIV	Menu principal du bureau	105
Part XXXXXV	Menu principal de configuration - Setup	106
Part XXXXXVI	System Preferences - préférences du système	106
Part XXXXXVII	Options de démarrage	108
Part XXXXXVIII	Choix des éléments à démarrage automatique	111
Part XXXXXIX	Valeur DMX par défaut - Default DMX Output	111
Part XXXXXX	Menu principal System	112
Part XXXXXXI	Effacer plusieurs fichiers de données	112
Part XXXXXXII	Menu principal View	113

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Part XXXXXXIII Menu principal Help 114

Part XXXXXXIV DMX Output evaluation 114

Part XXXXXXV Groupes dappareils 114

Part XXXXXXVI Moniteur de sortie DMX 116

Part XXXXXXVII Sélection des appareils 117

Part XXXXXXVIII Menu contextuel des icônes 118

Part XXXXXXIX Effets compatibles sur plusieurs types dappareils 121

Part XXXXXXX Quest-ce quun preset de position 121

Part XXXXXXXI Palettes personnalisées pour les types natifs de LightJockey 122

Part XXXXXXXII Fenêtre de sélection dicônes - Select Bitmap 125

Part XXXXXXXIII Bouton Off, Snap, Fade (O/S/F) 126

Part XXXXXXXIV Scene Time et Fade Time - temps de transfert et dattente 127

Part XXXXXXXV Moteur de macro de mouvement (Movement Macro) 128

Part XXXXXXXVI Contrôle des mouvements 133

Part XXXXXXXVII Presets de position 138

Part XXXXXXXVIII Contrôle de mouvement sans Pan/Tilt 140

Part XXXXXXXIX Contrôle de lAuto Delay 142

Part XXXXXXXX Contrôle des CD audio 144

Part XXXXXXXXI Contrôle de lintensité 146

Part XXXXXXXXII Contrôle dintensité des machines définies par lutilisateur 147

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Part XXXXXXXXIII Contrôle des effets 148

Part XXXXXXXXIV Contrôle des effets pour les appareils définis par lutilisateur 151

Part XXXXXXXXV Contrôle des projecteurs 152

Part XXXXXXXXVI Masters dintensité 152

art XXXXXXXXVII Blackout/Restore 158

art XXXXXXXXVIII Contrôle des gobos 158

Part XXXXXXXXIX Contrôles des gobos pour les profils définis par lutilisateur 162

Part XXXXXXXXX Contrôle des couleurs 163

Part XXXXXXXXXI Contrôles des couleurs pour les appareils définis par lutilisateur 166

art XXXXXXXXXII Contrôles étendus 167

art XXXXXXXXXIII Contrôle de la lampe 171

art XXXXXXXXXIV Initialisation des machines 172

art XXXXXXXXXV Appareils DMX génériques 173

art XXXXXXXXXVI Contrôle DMX générique 175

rt XXXXXXXXXVII Boîtier de contrôle Martin DMX Switch Box 180

t XXXXXXXXXVIII Contrôle des systèmes de trichromie RVB 181

art XXXXXXXXXIX Note sur la commande dextinction des lampes à distance (Lamp Off) 182

art XXXXXXXXXX Note sur la commande dinitialisation à distance (Reset) 183

art XXXXXXXXXXI Contrôles par défilement 183

rt XXXXXXXXXXII Contrôles par glissé 184

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

t XXXXXXXXXXIII Contrôles du faisceau 184
t XXXXXXXXXXIV Palettes de position 185
rt XXXXXXXXXXV Contrôles par palette 185
t XXXXXXXXXXVI Contrôles des fonctions spéciales 186
XXXXXXXXXXVII Contrôle des séquences 186
XXXXXXXXXXVIII Insertion de scènes 189
t XXXXXXXXXXIX Effacement des scènes 190
rt XXXXXXXXXX Modes de transfert des séquences 191
t XXXXXXXXXXI Mode Blind des Séquences 192
XXXXXXXXXXII Fonction de capture Snapshot 193
XXXXXXXXXXIII Contrôle des préparations (Cue) 194
XXXXXXXXXXIV Options de mise en boucle des séquences 200
XXXXXXXXXXV Etat des séquences dans une préparation 202
XXXXXXXXXXVI Colonnes de contrôle des préparations 203
XXXXXXXXXXVII Couleurs daffichage des séquences 204
XXXXXXXXXXVIII Contrôle des temporisations dune préparation 205
XXXXXXXXXXIX Déclenchement des séquences dans la préparation 206
XXXXXXXXXX Activer/désactiver les séquences 208
XXXXXXXXXXI Préparations transparentes 208
XXXXXXXXXXII Intensité des séquences 209
XXXXXXXXXXIII Enregistrement des séquences 211
XXXXXXXXXXIV Contrôle des macros dans les préparations 213
XXXXXXXXXXV Assembleur de Préparation 215

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

XXXXXXXXXXXXVI Fenêtre denregistrement des préparations 219
XXXXXXXXXXXXVII Label des emplacements de séquences 221
XXXXXXXXXXXXVIII Liste des séquences 222
XXXXXXXXXXXXIX Liste des préparations darrière-plan 224
XXXXXXXXXXXXX Liste des préparations 225
XXXXXXXXXXXXXI Pages de préparations 229
XXXXXXXXXXXXXII Contrôle des séquentiels 233
XXXXXXXXXXXXXIII Commandes des séquentiels 241
XXXXXXXXXXXXXIV Utilisation des timecodes dans les séquentiels 245
XXXXXXXXXXXXXV Timecode MIDI/SMPTE 249
XXXXXXXXXXXXXVI Lancement dapplications externes depuis un séquentiel 251
XXXXXXXXXXXXXVII Restitution audio numérique avec Winamp 251
XXXXXXXXXXXXXVIII Problème de timecode avec Winamp 253
XXXXXXXXXXXXXIX Utilisation du lecteur de média de LightJockey 255
XXXXXXXXXXXXXX Fenêtre Save Cuelist 258
XXXXXXXXXXXXXXI Chargement dun séquentiel 259
XXXXXXXXXXXXXXII Préparation darrière-plan 260
XXXXXXXXXXXXXXIII Contrôle de relais statiques 262
XXXXXXXXXXXXXXIV Generic DMX Macros 266
XXXXXXXXXXXXXXV Editeur de macros génériques 271
XXXXXXXXXXXXXXVI Enregistrement des macros 274
XXXXXXXXXXXXXXVII Liste des primitives de macros 275

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

XXXXXXXXXXXVIII Visualisation des macros et panneau de suivi 276
XXXXXXXXXXXIX Liste des canaux (Macros) 278
XXXXXXXXXXXX Paramètres des macros génériques 279
XXXXXXXXXXXXI Macros génériquesdélais 281
XXXXXXXXXXXXII Liste de sélection des macros 284
XXXXXXXXXXXXIII Projecteur défini par lutilisateur 286
XXXXXXXXXXXXIV Projecteur défini par lutilisateur - Generic Scanner 1 286
XXXXXXXXXXXXV Définir un profil de type Scanner 1 287
XXXXXXXXXXXXVI Modèle Scanner 1contrôle dintensité 288
XXXXXXXXXXXXVII Modèle Scanner 1contrôle du Pan et du Tilt 290
XXXXXXXXXXXXVIII Modèle Scanner 1contrôle des couleurs 291
XXXXXXXXXXXXIX Modèle Scanner 1contrôle des gobos 293
XXXXXXXXXXXXX Modèle Scanner 1contrôle de niveaux 294
XXXXXXXXXXXXXI Appareils définis par lutilisateur: Changeur de couleur Color Scroller 1 295
XXXXXXXXXXXXXII Définir un profil Color Scroller 297
XXXXXXXXXXXXXIII Définir un appareil de type Generic Fixture 2 298
XXXXXXXXXXXXXIV Fonctions dynamiques définies par lutilisateur 301
XXXXXXXXXXXXXV Fonctions statiques définies par lutilisateur 303
XXXXXXXXXXXXXVI Palettes définies par lutilisateur 304
XXXXXXXXXXXXXVII Appliquer un profil personnalisé à plusieurs machines 307
XXXXXXXXXXXXXVIII Exporter un profil défini par lutilisateur 308
XXXXXXXXXXXXXIX Importer un profil défini par lutilisateur 309

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

XXXXXXXXXXXXX Onglet Fixture Info 311
XXXXXXXXXXXXXI Onglet Intensity & Lamp 312
XXXXXXXXXXXXXII Onglet Fixed Color 314
XXXXXXXXXXXXXIII Onglet CMY & RGB 315
XXXXXXXXXXXXIV Onglet Gobos 315
XXXXXXXXXXXXV Onglet Beam 317
XXXXXXXXXXXXVI Onglet Effects 317
XXXXXXXXXXXXVII Onglet Special 318
XXXXXXXXXXXVIII Onglet Levels 320
XXXXXXXXXXXIX Onglet Pan & Tilt 323
XXXXXXXXXXXX Onglet Offline Visualizer 326
XXXXXXXXXXXXI Création dimages personnalisées pour les contrôles de palettes 327
XXXXXXXXXXXXII Création dimages personnalisées pour les icônes de projecteurs 328
XXXXXXXXXXXXIII Contrôleur daccès direct 2532 329
XXXXXXXXXXXXIV Les touches du 2532 330
XXXXXXXXXXXXV Configuration du contrôleur 2532 332
XXXXXXXXXXXXVI Menu du 2532 336
XXXXXXXXXXXXVII Impression de laffectation des touches du 2532 338
XXXXXXXXXXXVIII Page transparente 339
XXXXXXXXXXXIX Emulation du 2532 339
XXXXXXXXXXXX Entrée DMX - DMX In 340
XXXXXXXXXXXXI Contrôleur 2518 via la liaison RS-232 346

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

XXXXXXXXXXXXII Contrôleur 2518 via RS-232, Mode 2 347
XXXXXXXXXXXXIII Contrôleur 2518 via RS-232, Mode 1 348
XXXXXXXXXXXXIV Patch global 350
XXXXXXXXXXXXV Entrée MIDI 355
XXXXXXXXXXXXVI Erreur 'MIDI-In Connect Error' 359
XXXXXXXXXXXXVII Entrée Audio 359
XXXXXXXXXXXXVIII Options de lanalyseur Audio 363
XXXXXXXXXXXXIX Contrôleur MC-X 363
XXXXXXXXXXXXX Contrôle des projecteurs Martin par linterface DMX Martin 365
XXXXXXXXXXXXXI Module externe Offline Visualizer 366
XXXXXXXXXXXXXII Configurer l'espace 3D 368
XXXXXXXXXXXXXIII Utiliser la caméra 371
XXXXXXXXXXXXXIV Importer la configuration de LightJockey dans Offline 373
XXXXXXXXXXXXXV Placer les projecteurs dans le Visualiseur 375
XXXXXXXXXXXXXVI Changer les attributs des projecteurs dans le visualiseur 377
XXXXXXXXXXXXXVII Programmation des positions (pan/tilt) dans Offline 379
XXXXXXXXXXXXXVIII Menus de Offline Visualizer 379
XXXXXXXXXXXXXIX Barres d'outils d'Offline 381
XXXXXXXXXXXXXX Modes d'affichage et pilotes vidéos - Visualiseur Offline 382
XXXXXXXXXXXXXXI Barre d'outils Offline de LightJockey 383

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

XXXXXXXXXXXXII Fonction d'étalonnage de Offline 383
XXXXXXXXXXXXIII Fonctions de poursuitage (Follow Spot) 385
XXXXXXXXXXXXIV Suivant/Précédent - Next/Previous Fixture 387
XXXXXXXXXXXXV Fonction Fixture Solo 390
XXXXXXXXXXXXVI Contrôle des machines à fumée et à brouillard 390
XXXXXXXXXXXXVII Fenêtre Smoke Control 390
XXXXXXXXXXXXVIII Profil DMX Smoke Machine 393
XXXXXXXXXXXXIX Profil DMX Hazer 393
XXXXXXXXXXXXX Problèmes couramment rencontrés 394
XXXXXXXXXXXXXI Problèmes liés aux CD-ROM audio 394
XXXXXXXXXXXXXII Erreurs système 395
XXXXXXXXXXXXXIII Link 4 has been disabled for output, continue saving ? 396
XXXXXXXXXXXXXIV Erreurs matérielles 396
XXXXXXXXXXXXXV Problèmes liés au matériel de transmission 397
XXXXXXXXXXXXXVI External Link Warning 399
XXXXXXXXXXXXXVII Mise à jour du format de fichiers (File format update) 399
XXXXXXXXXXXXXVIII Mise à jour des formats de séquentiels 400
XXXXXXXXXXXXXIX Notes de mise à jour 400
XXXXXXXXXXXXXX Version 1.01 401
XXXXXXXXXXXXXXI Version 1.03 401
XXXXXXXXXXXXXXII Version 1.04 402
XXXXXXXXXXXXXXIII Version 1.05 404

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

XXXXXXXXXXXXIV Version 1.06 406
XXXXXXXXXXXXV Version 1.07 410
XXXXXXXXXXXXVI Version 1.08 417
XXXXXXXXXXXXVII Version 2.0 422
XXXXXXXXXXXXVIII Version 2.1 423
XXXXXXXXXXXXIX Version 2.2 426
XXXXXXXXXXXXX Version 2.3 429
XXXXXXXXXXXXXI Version 2.5 430
Index 0

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

1 LightJockeyAide intéractive

Forum LightJockey
Profil de projecteurs personnalisés
Outils et logiciels additionnels de Paul Pelletier

Pour découvrir les nouveautés de cette version, lisez les notes de mise à jour 400

Cliquez ici 15 pour plus de détails sur les liens intéractifs (hyper-texte) utilisés dans ce fichier d'aide.

Fichier d'aide en différentes langues 15

~~Eléments~~et terminologie pour la programmation de base 54

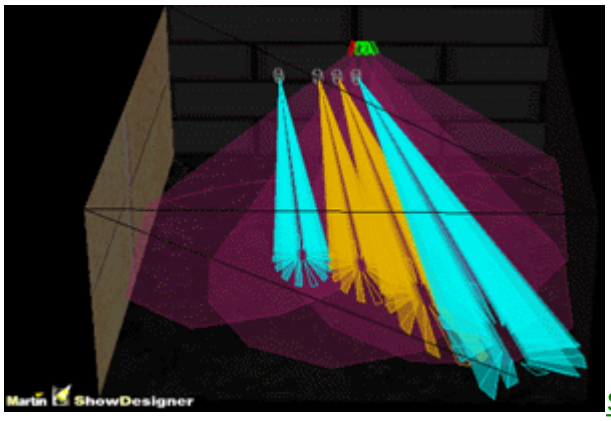
Premiers pas dans la programmation 71

Configuration du matériel 26
Configuration des projecteurs 46
Définition des projecteurs par l'utilisateur 286
Machines à fumée et brouillard DMX 390
Adressage DMX et câblage 104
Patch global 350
Sortie DMX par défaut 111

Le bureau 16
Configurer le bureau 68
Menu principal du bureau 105
Sélectionner les projecteurs 117

Barre d'outils et barre d'état 98
Contrôle des appareils 152
Contrôles DMX génériques 175

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Système de visualisation OFFLINE 366

Contrôle des séquences 186
Contrôle des préparations (CUE) 194
Contrôle des séquentiels (CUELISTS) 233
Préparation d'arrière-plan 260
Contrôle des entrées statiques 262
Macros DMX génériques 266

Options de démarrage 108
Fonctions de poursuitage 385

Raccourcis clavier 16
Utilisation du lecteur de CD ROM et des CD audio 144
Utilisation du timecode dans les séquentiels 245
Utilisation du lecteur de média LightJockey 255

Module d'accès direct 2532 329
Fonctions de télécommande par l'entrée DMX 340
Fonctions de télécommande par l'entrée MIDI 355
Télécommande Martin MC-X 363
Contrôleur Martin 2518 par la sortie RS232 346
Contrôleur Martin 2510 81
Fonctions de télécommande par le port RS232 94

Utilisation des projecteurs Martin par l'interface DMX 365
Contrôle des projecteurs RVB 181

Sauvegarde et restauration 64
Utilisation de l'option Data Restore 62

LightJockey ou ses fichiers d'aide peuvent être mis à jour en téléchargeant leur dernière version depuis le site WEB de Martin http://www.martin.dk/service/software/logs/LightJockey_sw.htm

La dernière version des bibliothèques personnalisées est téléchargeable par l'adresse www.martin.dk/service/software/controller/lj/Userprofiles.htm

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Enfin nous disposons d'un forum de discussion dédié à LightJockey sur notre site Web. Vous pouvez y accéder - si vous disposez d'une connexion Internet - par la rubrique Service and Support de notre site Web ou directement en cliquant sur Forum LightJockey

2 Sélection dun fichier daide en différentes langues

Pour sélectionner un fichier d'aide dans une langue différente, utilisez le menu Help de la barre de menu principale. Si le fichier choisi n'est pas disponible, il s'affiche en grisé dans le menu déroulant.

Le fichier d'aide est actuellement disponible en anglais, en allemand et en français. Attention, dans certains cas - et particulièrement pour les versions béta du programme - les fichiers d'aide non anglais peuvent ne pas mentionner toutes les modifications et les nouveautés.

Une version anglaise du fichier d'aide est systématiquement livrée avec le programme LightJockey ; il vous faudra par contre mettre à jour vous-même les fichiers d'aide non anglais dès qu'ils sont disponibles. Les dernières versions sont disponibles sur le site Web Martin.

Die deutsche Hilfe könnte sich kurzzeitig auf eine ältere Softwareversion beziehen – bitte beachten Sie den
Versionshinweis im Inhalt der online-Hilfe und besuchen Sie die Seite LightJockey Software Log.

3 Précisions sur les liens hyper-texte

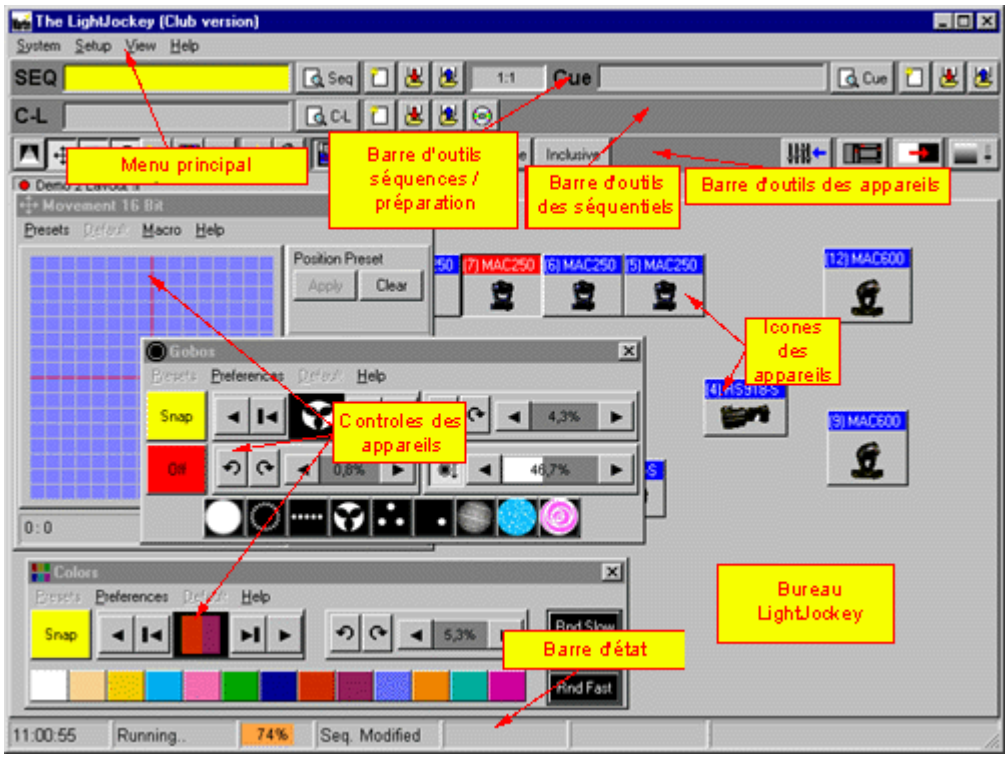
Les textes verts soulignés représentent les liens vers des rubriques internes au document. Cliquez sur un de ces liens pour passer à une autre rubrique du fichier d'aide.

Les textes bleus et soulignés représentent les liens internet. Pour utiliser ces liens, vous devez être connecté à Internet et avoir un navigateur installé sur votre ordinateur. Cliquer sur un lien internet ouvre votre navigateur par défaut et charge automatiquement la page correspondante du site Web de Martin (www.martin.dk).

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

4 Le Bureau

Le Bureau



5 Raccourcis

Voir également Fonctionnalité des raccourcis 19

Fonctions du clavier lors de la sélection des projecteurs

Lorsque Lightjockey est en mode sélection de projecteurs 117 après avoir cliqué sur une icône, les combinaisons clavier/souris ci-dessous sont disponibles :

[shift]+ bouton gauche sur une icône

Force l'état Maître. Cette combinaison force l'appareil en mode Maître quel que soit son état.

[Control]+bouton gauche sur une icône

Sélection solo. Sélection d'un projecteur comme Maître et désélection de tous les autres.

[Control]+ sélection par zone des icônes

Sélection des icônes contenues uniquement dans la fenêtre de sélection. Pour faire

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

une fenêtre de sélection, cliquez avec le bouton gauche, maintenez-le enfoncé et tirez la souris pour dessiner une zone qui englobe une série d'icônes. Relâchez ensuite la souris.

Raccourcis clavier

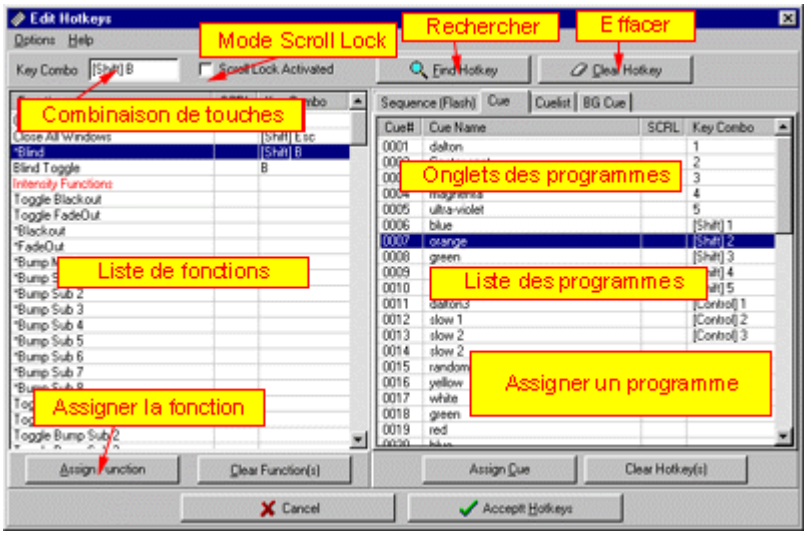
Le clavier du PC peut être associé à des raccourcis personnalisés pour activer directement des fonctions prédéfinies et des effets.
Pour que les raccourcis soient actifs, LightJockey doit être la fenêtre active (une des fenêtres de LighJockey doit être active). Si tout autre fenêtre est active (y compris le visualiseur Offline 366), les commandes clavier ne seront pas transmises à LightJockey. Ces raccourcis n'ont aucun effet en dehors de LightJockey.

Pour activer, choisir ou éditer les raccourcis, ouvrez le menu Setup/HotKeys de la ~~barre de~~ menu principale 105.

Les raccourcis peuvent être activés ou désactivés de manière globale en cochant ou en décochant l'option **Hotkeys Enabled** dans le menu Main/Setup/Hotkeys.

Pour éditer les raccourcis clavier, sélectionnez **Edit Hotkeys** pour ouvrir la boîte de dialogue d'édition depuis le menu Main/Setup/Hotkeys.

Note : les raccourcis devront peut-être être désactivés pendant certaines opérations comme par exemple la configuration des projecteurs 46.



Editeur de raccourcis clavier.

Configuration des raccourcis clavier

Cette fenêtre donne la liste des fonctions disponibles pour les raccourcis.

Pour assigner une touche ou une combinaison de touches à une fonction ou un programme, appuyez d'abord sur la touche ou composez la combinaison. La suite

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

de touches frappée apparaît dans la fenêtre *Key Combo*.

Notez que seule la touche et non pas sa valeur est enregistrée, ainsi les touches alphabétiques ('a'-'z' sont enregistrées comme des majuscules ('A'-'Z'). [Control] et [Shift] donnent des combinaisons reconnues différemment.

Certaines touches ne sont pas définies dans Windows mais dépendent du type de clavier installé. Ces touches seront affichées sous la forme [XXX], [123] par exemple.

Les combinaisons avec la touche [Alt] ne sont pas reconnues et sont réservées aux raccourcis de Windows. De plus, Windows réserve un certain nombre de combinaisons pour des actions spéciales, comme [Control]+ [Esc] par exemple. Celles-ci ne seront pas valables pour LightJockey.

Pour vérifier si une combinaison est déjà utilisée, enregistrez-la et cliquez sur **Find Hotkey**. Si la combinaison est déjà assignée à un élément ou un programme, celui-ci est mis en surbrillance dans la liste.

Pour annuler une combinaison, enregistrez-la et cliquez sur **Clear Hotkey** ou bien retrouvez la fonction ou le programme correspondant et cliquez sur **Clear Functions** ou **Clear Hotkeys(s)** en bas des listes.

Desactiver les raccourcis clavier dans les fenêtres

Pour éviter que les raccourcis clavier ne parasitent vos saisies dans les fenêtres de dialogue, cochez l'option **Disable Hotkeys in Dialogs** dans le menu Options. Par défaut, les raccourcis sont désactivés dans les fenêtres de dialogue.

Utilisation du mode Scroll Lock

Les raccourcis peuvent être verrouillés avec la touche **Scroll Lock** (scroll lock est une touche du clavier standard). Lorsque Scroll Lock est activée, les touches dont l'option Scroll Lock est verrouillée servent uniquement de raccourci clavier et ce tant que ce mode reste activé. Ainsi, configurer le raccourci " A " en mode scroll lock permet d'utiliser la touche " a " comme raccourci si le mode Scroll lock du clavier est activé et comme touche " a " alphanumérique standard lorsque ce mode du clavier est désactivé. Pour verrouiller un raccourci sur le mode Scroll Lock, sélectionnez la ou les fonctions et cochez ou décochez l'option **Scroll Lock Activated** du menu contextuel.

Touches de fonction F1 - F12

Les touches de fonction F1 à F12 et leurs combinaisons avec Shift et Control fonctionnent toujours quel que soit leur état par rapport à la fonction Scroll Lock.

Assigner une fonction aux raccourcis

Pour assigner un raccourci à une fonction particulière, enregistrez la combinaison de touches puis cliquez sur la fonction correspondante dans la liste. Cliquez sur **Assign Function** pour terminer.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Voyez la section Fonctionnalité des raccourcis 19 pour plus de détails sur les fonctions.

Assigner un programme aux raccourcis

Il est possible d'assigner un raccourci à un programme spécifique (Sequence, Cue, Cuelist ou Background cue).
Pour assigner un raccourci, enregistrez la séquence de touches, sélectionnez le programme correspondant dans la liste, puis cliquez sur **Assign Program** (Sequence, Cue, Cuelist or Background cue).

Combinaisons spéciales

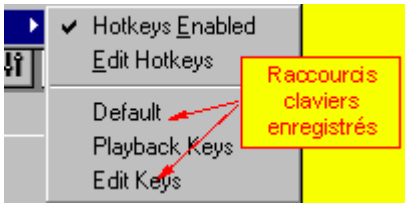
Windows réserve quelques raccourcis pour sa propre gestion, [Control] [Esc] par exemple. Ces combinaisons ne sont pas configurables dans LightJockey.

Sauvegarder et récupérer un ensemble de raccourcis

Chaque opérateur voudra certainement utiliser son propre groupe de raccourcis clavier ou un même opérateur souhaitera utiliser un groupe de raccourcis en fonction de sa situation de travail (par exemple, en programmation ou en restitution). Pour cela, il est possible de sauvegarder et de recharger un groupe de raccourcis.

Pour sauvegarder la configuration actuelle, cliquez sur **Save Hotkeys** dans le menu Edit Hotkeys et choisissez un nom de fichier avec la fenêtre de sauvegarde standard de Windows.

Pour récupérer une configuration, sélectionnez **Load Hotkeys** dans les options du même menu ou choisissez une configuration parmi les 8 affichées dans le menu Main Menu/Setup/Hotkeys sous l'option **Edit Hotkeys**. Il s'agit ici des 8 dernières configurations enregistrées.



Sélection d'une configuration dans le menu des raccourcis.

6 Fonctionnalité des raccourcis

Activation ou Enable

Une touche d'activation est un raccourci qui active un certain état du programme. Exemple, Blackout active le noir général alors que Restore sort le programme de

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

l'état de noir général.

Bascule ou Toggle

Une bascule est une touche dont la fonction associée ne peut avoir que deux états : par exemple Blackout peut être activé ou désactivé. La plupart des raccourcis agiront comme des bascules entre deux états.

Flash

Une fonction flash est une fonction qui est activée dès que les touches du raccourci sont enfoncées et désactivée dès qu'elles sont relâchées.
L'état des touches [Shift] et [Control] est lu au moment ou la touche principale est enfoncée : pour cela, appuyez toujours sur la touche [Control] ou [Shift] **avant** la touche principale et relâchez [Control] ou [Shift] **après** la touche principale. Au pire des cas, évitez les combinaisons avec [Shift]/[Control] pour les fonctions de type flash - celles-ci sont repérées d'un astérisque (*) dans la liste.

Note : selon le type de clavier que vous utilisez, il sera peut-être impossible d'utiliser plus de 2 touches simultanément en mode flash sans remplir la mémoire tampon du clavier et le bloquer.

Fonctions système

Close Window / Fermeture – Ferme la fenêtre active de LightJockey (sauf la fenêtre principale du programme).
Close All Windows – Ferme toutes les fenêtres de Light Jockey (sauf la fenêtre principale du programme)
*Freeze Output – Mode aveugle 103. Gèle toutes les valeurs des sorties DMX tant que la combinaison de touche reste enfoncée. Les macros de mouvements et les transferts sont figés mais les séquences sont toujours activées (fonction de type flash)
Freeze Output, mode Toggle - Mode aveugle 103 - même fonction mais en mode bascule.

Fonctions pour l'intensité

Toggle Master Intensity Control - Active ou désactive les fonctions Master Intensity Control 152.
Blackout / Restore – Active ou désactive le mode Blackout (comme le bouton blackout 158)
Blackout - Passe au noir général.
Restore - Rétablit la lumière depuis le mode Blackout.
Fade Out/Fade In - Active les temps de montée et de descente (bascule) en respectant les temps de transfert définis dans Master Intensity Control 152
Fade Out - Démarre un transfert de sortie sur la base des temps définis dans la section Master Intensity.
Fade In - Démarre un transfert de montée sur la base des temps définis dans la section Master Intensity.
Fade Out 1-10 Sec / Fade In 1-10 Sec - Démarre un transfert de montée ou de sortie temporisé.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

*BlackOut - Active le mode Blackout tant que la combinaison de touches reste activée - dès que la touche est relâchée, la sortie est rétablie.
*FadeOut - Active les transferts de sortie tant que la touche reste enfoncée - dès que la touche est relâchée, un transfert montant est réalisé (fade in). Les valeurs fade in/fade out sont pris dans les valeurs par défaut dans Master Intensity Control 152.
*Bump Master, *Bump Sub 1-8 – équivaut aux touches de flash (ou bumps) du master et des 8 faders d'intensité 152 (fonction de type flash).
Toggle Bump Master, Toggle Bump Sub 1-8 – verrouille ou déverrouille les touches bump des masters d'intensité 152.

HTP Groups

*HTP group X - Bump - Flashe les canaux du groupe correspondant à 255. Voir Groupes HTP 350.
HTP group X - Toggle - Bascule les canaux du groupe correspondant de On à Off et vice-versa. Voir Groupes HTP 350.

Contrôles

Fixture controls (Intensity -> Level/Special) – Active ou désactive les contrôles individuels des paramètres des appareils 152 – ceux-ci ne s'afficheront que s'ils sont disponibles pour l'appareil maître 117 de la sélection.
Toggle Intensity Palette -> Toggle Levels/Special Palette - Active ou désactive la palette utilisateur 67 correspondante.
Toggle Position Preset - Active ou désactive la liste des palettes de position 138.
Toggle All Palettes/Presets - Active ou désactive toutes les listes de preset 138 ou de palettes utilisateur 67.
P/T Macro - Active ou ferme la fenêtre de programmation des macros de mouvement 128.
FanOut Control - Active ou désactive le contrôle FanOut 133.
Position Options - Active / ferme les options de mouvement 133.
Mirror Pan, Mirror Tilt, Swap and 360 deg - Active les Options de Contrôle de position 133
Pan Relative +/- Tilt Relative +/- - Modifie le pan ou le tilt des appareils sélectionnés.
Home Selected Fixtures - Ramène les projecteurs sélectionnés à leur position de repos (Home). Par défaut, le Transfert 126 est en mode Instantanné (Snap).
All Controls - Ouvre tous les contrôles - depuis l'intensité jusqu'aux effets de mouvement - disponibles pour l'appareil maître 117

Autres

Generic Controls - Active la fenêtre des Contrôles DMX Génériques 175.
Smoke Control – Active la fenêtre des machines à fumée 390
*Smoke Button – Simule un clic de souris sur le bouton Smoke de la fenêtre de contrôle des machines à fumée Smoke Control (fonction flash)
Toggle smoke timer - Active ou désactive le bouton Time de la fenêtre de contrôle des machines à fumée.
CD Control – Ouvre la fenêtre de contrôle des CD Audio 144.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

2532 Control - Active ou désactive les contrôles 2532 329.
Followspot 1-10 - Active ou stoppe les fonctions de Poursuitage 1 à 10 385.
Clear Followspot - Désactive les réglages de poursuitage (s'il y en a).
View DMX Output - Active ou ferme la Fenêtre de Sortie DMX 116.
Toggle Notes - Active ou désactive les notes. Les touches standards sont capturées par la fenêtre de notes pour éviter qu'une touche de raccourci simple ne ferme la fenêtre inoppinément. Assignez une touche de fonction F1 à F12 ou utilisez la touche [Echap].
Autostrike lamps toggle - Active ou désactive la fonction d'amorçage automatique des lampes (voir Startup Options 108).
Assign Preset# - Assigne une palette de position de 1 à 10 aux appareils sélectionnés.

Fonctions des séquences

Sequence Control – Active la fenêtre Sequence Control 186 Toggle List of Sequences - Active ou désactive la Liste des Séquences 222.
Next Scene – Avance la séquence en cours à la scène suivante
Previous Scene – Recule la séquence en cours à la scène précédente
Add Scene – Ajoute une scène à la séquence en cours
First Scene – Place la séquence actuelle sur sa première scène
Last Scene – Place la séquence actuelle sur sa dernière scène
Quick Save Seq – Enregistrement rapide 106 de la séquence en cours
New Sequence - Equivaut à la commande clear/new Sequence.
Set Sequence Blind - Active le mode Sequence Blind 192
*Sequence Blind - Active le mode Sequence Blind 192 (mode flash)
Clear Sequence Blind - Annule le mode Sequence Blind 192
Sequence Blind Toggle - Active ou désactive le mode Sequence Blind 192

Fonctions des préparations (Cue)

Fonctions de la liste - Ces fonctions se rapportent à la Liste des Préparations 225
Toggle List of Cues - Active ou ferme la Liste des Préparations 225.
Load Selected Cue (global list) - Charge la préparation sélectionnée dans la liste globale
Load Selected Cue (Cue Page) - Charge la préparation sélectionnée dans la page courante
Force Cue# selection - Force Windows à sélectionner la Préparation Cue#
Previous Cue Page - Page précédente
Next Cue Page - Page suivante
Cue Page Latch Previous Cue - Démarre la préparation précédente sur la page en cours.
Cue Page Latch Next Cue - Démarre la préparation suivante sur la page en cours.
Cue Page Select Previous Cue - Sélectionne la préparation précédente sur la page en cours mais ne la démarre pas.
Cue Page Select Next Cue - Sélectionne la préparation suivante sur la page en cours mais ne la démarre pas.
Cue Control – Ces fonctions se rapportent à la fenêtre de gestion des préparations

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Cue Control 194
Toggle Cue Control - Ouvre ou ferme la fenêtre Cue Control 194
Toggle Chase Manual - Active ou désactive la fonction 'Chase Man' de la fenêtre Cue Control 194
Toggle Chase Fade - Active ou désactive la fonction *Disable Fadetime in Chase Mode* de la fenêtre Cue Control 194 (menu Preference).
*Flash selected Sequence - Ajoute la séquence sélectionnée à la préparation en cours, mode flash (la séquence est retirée dès que la touche est relâchée). Si la liste des séquences est fermée, c'est la dernière séquence sélectionnée qui est chargée.
Release latched Flash - Annule une séquence ouverte en mode Flash.
Quick Save Cue – Enregistrement rapide 106 de la préparation en cours
New/Clear Cue - Equivaut à la commande New Cue.
Toggle Select All - Active / désactive la fonction Select all de la fenêtre Cue Control 194.
Cue Time Control - Active la fenêtre de gestion des temporisations Cue Time 205.
Cue Loop Control - Active la fenêtre de gestion des boucles Sequence Loop Options 200.
Cue Macro Control - Ces fonctions se rapportent à la fenêtre Cue Macro Control 213
Cue Macro Control - Active la fenêtre de gestion des macros Cue Macro 213 Pan/Tilt Macro : Macro Fade In, Macro Fadeout, Macro Off, Macro On - Raccourcis des fonctions de la fenêtre Cue Macro 213.
Pan/Tilt Macro : Reset Amplitude, Reset Speed - Réinitialise la vitesse et l'amplitude dans la fenêtre Cue Macro 213.
Pan/Tilt Macro : Freeze, Run, Toggle Freeze, *Freeze - Gèle les macros pan/tilt en fonction dans la préparation (*Freezeest une fonction en mode Flash)
Sélection d'emplacement de préparation
Toggle Slot# - Bascule l'état de sélection d'un emplacement.
Sélection d'emplacement de séquence
All Slots Off - Désactive toutes les séquences (désactive toute la préparation)
All Slots On - Active toutes les séquences.
Toggle Slot#f - Bascule l'état de sélection d'une séquence
Libération d'un emplacement de séquence
Clear Sequence # - Supprime la séquence correspondante de la préparation.
Stop/Go sur les séquences
Seq # Stop - Stoppe la séquence de l'emplacement correspondant
All Sequences Stop - Stoppe toutes les séquences
Seq # Go - Démarre la séquence de l'emplacement correspondant
All Sequences Go - Démarre toutes les séquences
Seq # Stop/Go Toggle - Bascule l'état Démarré/Arrêté pour la séquence correspondante
All Sequences Stop/Go - Bascule l'état Démarré/Arrêté de toutes les séquences
Emulate Audio Trig - Récupère la synchronisation audio du module Audio Analyzer 363
Déclenchement multiple de séquences
Trig Selected Manual* (Default/Fwd/Rev/Rnd/Bounce) - Déclenche individuellement les séquences affichées en surbrillance si elles sont en mode manuel.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Trig Selected Auto* (Default/Fwd/Rev/Rnd/Bounce) - Déclenche individuellement les séquences affichées en surbrillance si elles sont en mode automatique.
Trig Selected* (Default/Fwd/Rev/Rnd/Bounce) - Déclenche individuellement les séquences affichées en surbrillance. (*) Si aucune séquence n'est en surbrillance, toutes les séquences du mode correspondant sont déclenchées.

Trig All Manual (Default/Fwd/Rev/Rnd/Bounce) -Déclenche toutes les séquences quel que soit leur mode.

Default - Déclenchement dans le mode de boucle programmé.
Fwd - Déclenchement dans le sens croissant des pas.
Rev - Déclenchement dans le sens décroissant des pas.
Rnd - Déclenchement en mode aléatoire.
Bounce - Déclenchement en mode aller-retour.

Déclenchement individuel des séquences
Trig Seq# Default - Déclenche individuellement la séquence correspondante dans le mode de boucle programmé.
Trig Seq# Fwd - Déclenche individuellement la séquence correspondante d'un pas en avant.
Trig Seq# Rev - Déclenche individuellement la séquence correspondante d'un pas en arrière.
Trig Seq# Rnd - Déclenche un pas choisi aléatoirement dans la séquence correspondant.

Fonctions d'édition des préparations (Cue Builder)
Toggle Cue Builder - Active ou désactive la fenêtre Cue Builder Control 215
Toggle Cue Capture Activate - Active ou désactive la fonction Cue Capture
Toggle Seq Capture Activate - Active ou désactive la fonction Sequence Capture
Cue Stack Go - Active ou désactive la fonction Cue Stack Go
Cue Preset Go - Active ou désactive la fonction Cue Preset Go
Get Cue - Active ou désactive la fonction Get Cue

Fonctions génériques de l'éditeur de Macros
Toggle Generic Macro Editor - Active ou désactive la fenêtre Generic Macro Editor 271
Clear Generic Macro Editor - Efface le contenu de l'éditeur

Fonctions des CueList
CueList Control - Ouvre ou ferme la fenêtre CueList Control 233
Quick Save CueList - Commande Quick save 106 pour la cuelist en cours.
Cuelist Start Top - Exécute la commande Start Top
Cuelist Start Selected - Exécute la commande Run
Cuelist Go - Déclenche la cuelist (Go). Si la cuelist n'est pas active, une commande Run From Top est activée.
Cuelist Back - Exécute une commande Back. La cuelist doit être active pour que cette commande fonctionne.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Cuelist Stop - Stoppe l'exécution de la cuelist.
Cuelist Stop and Clear - Arrête la cuelist en cours et supprime la préparation en cours de la sortie.
Cuelist Goto Mark 1-4 - Saute au repère (Mark).
Cuelist Run from Mark 1-4 - Lance l'exécution depuis le repère correspondant (1 à 4)
Log Timecode - Mémorise le timecode (si la fenêtre log timecode 245 est visible).

Fonctions des préparations d'arrière-plan (Background Cue)
Toggle BGCue control - Ouvre ou ferme la fenêtre Background Cue 260.
Clear BGCue - Supprime de la sortie la préparation d'arrière plan 260 en cours.
Toggle BG Cue List - Ouvre ou ferme la Liste des préparations d'arrière-plan 224.
BGCue - Toggle slot 1-5 - Active ou désactive individuellement les emplacements séquence de la préparation d'arrière plan.
BGCue - All Slots Off/On - Bascule l'etat de tous les emplacements de la préparation d'arrière-plan.
Load Selected BG Cue - Charge la préparation d'arrière plan sélectionnée dans la liste (uniquement lorsque la liste est ouverte)

Sélection des projecteurs
Toggle Inclusive/Exclusive - Bascule du mode Inclusif/Exclusif pour la sélection des appareils 117.
Next Fixture - Sélectionne le projecteur suivant (voir Next/Previous Fixture 387)
Previous Fixture - Sélectionne le projecteur précédent (voir Next/Previous Fixture 387)
De-select All Fixture - Désélectionne tous les appareils.
Toggle Fixture Solo – Active ou désactive le mode Fixture Solo 390.
*Fixture Solo – Même fonctionnalité mais active Fixture Solo 390 en mode fonction flash.
Select fixture like master - Raccourci du Menu contextuel des icônes 118,commande 'Select all of this type' - sélectionne tous les appareils de même type de le Maître de la sélection.
Select programmed - Raccourci du Menu contextuel du bureau 68, sélectionne tous les projecteurs programmés dans la scène en cours.
Select programmed (Master) - Raccourci du Menu contextuel des icônes 118, commande 'Select all programmed of this type' - sélectionne tous les projecteurs de même type que le Maître de sélection et qui sont actuellement programmés.

Groupes d'appareils
Toggle Group View - Active ou ferme la fenêtre des groupes 114 on and off.
Fixture groups 1-10 - Active un groupe de 1 à 10. Les groupes doivent d'abord être définis avec la fenêtre des groupes 114.

Visualiseur Offline
User Camera 1-8 - Raccourci d'accès aux caméras définies dans Offline 366. Les caméras sont sélectionnées dans l'ordre où elles apparaissent dans la liste sur la barre d'outil d'Offline.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

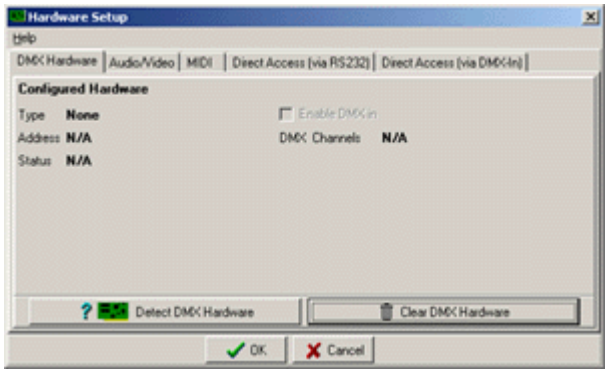
Emulation 2532
2532 Emulate Latch, 2532 Emulate Flash, 2532 Emulate User Key - Emule les fonctions des touches du 2532. Voyez Emulatation du 2532 339.
Release Flash - Désactive la séquence flashée. Voyez Emulatation du 2532 339.
2532 Next page, 2532 Previous page - Active la page suivante ou précédente.

DMX-In
DMXin Functions Disable - Désactive les fonctions de l'entrée DMX 340.
DMXin Functions Enable - Active les fonctions de l'entrée DMX 340.
DMXin Functions Toggle - Active ou désactive les fonctions de l'entrée DMX 340.

7 Configuration du matériel

Configuration du matériel

Pour que LightJockey détecte le matériel installé (cartes d'interface ou contrôleurs d'accès direct), ils doivent d'abord être configurés avec le menu Setup/Hardware Setup du menu principal.



Fenêtre de configuration du matériel

Cette fenêtre répartit les configurations des interfaces sur plusieurs onglets.

DMX Hardware
Configuration et mise en route des cartes d'interface DMX (entrée et sortie). Plus de détails 27

Connexion des câbles XLR
Connexion des câbles et utilisation des conversion XLR3/XLR5 ou des inverseurs de phase. Plus de détails 28

Audio
Configuration et mise en œuvre du matériel Audio. Plus de détails 30

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

MIDI
Configuration et mise en œuvre du matériel et des logiciels MIDI. Plus de détails 31

Direct Access (via RS 232)
Configuration et mise en œuvre du matériel connectés en RS-232 - Plus de détails 31

Direct Access (via DMX-in)
Configuration et mise en œuvre du matériel périphérique connecté sur l'entrée DMX-in. Plus détails 32

8 Cartes DMX

Voir également Connexion des câbles XLR 28
Voir également Configuration des options du matériel de transmission 45

Utilisez l'option DMX Hardware de la fenêtre de configuration du matériel 26 pour configurer les cartes DMX.

LightJockey accepte les interfaces suivantes :

- LightJockey PCI 512, 512 canaux DMX en entrée et en sortie.
- LightJockey PCI 2048, 2048 canaux DMX en sortie ou 1536 canaux DMX en sortie et 512 en entrée.
- Martin 4064 ISA - version club, 2048 canaux DMX en sortie ou 1536 canaux DMX en sortie et 512 en entrée.
- Martin 4064 ISA - version DJ, 512 canaux DMX en entrée et en sortie.
- Martin DMXADP - adaptateur pour port parallèle, 512 canaux DMX channels en sortie (non compatible avec Windows 2000/XP)
- Martin LightJockey PCMCIA, carte simple, 1024 canaux en sortie ou 512 canaux DMX en entrée et en sortie.
- Martin LightJockey PCMCIA, 2 cartes, 2048 canaux DMX en sortie ou 1536 canaux DMX en sortie et 512 en entrée.
- Martin LightJockey USB, 512 canaux en sortie.

Chaque interface est livrée avec un guide d'installation papier. Ce fichier intéractif ne contient que quelques brêves notes d'installation. Le dernier manuel d'installation peut être téléchargé depuis la rubrique Support du site web Martin www.martin.dk.

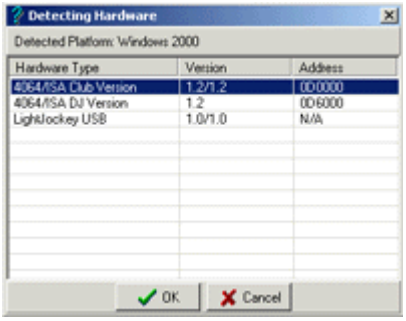
Installation de la carte PCI DMX (PCI 512, PCI 2048) 32
Installation de la carte ISA DMX (DJ, CLUB) 35
Installation de l'adaptateur ADP (Port parallèle) 37
Installation de la carte PCMCIA 37

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Installation de l'interface USB 38

Configuration du matériel dans LightJockey

Une fois le matériel (et éventuellement le pilote pour Windows, voir notes d'installation) installé(s), démarrez LightJockey et ouvrez la fenêtre de configuration **Setup/Hardware** depuis le menu principal. Cliquez sur **Detect DMX Hardware** pour établir la liste des périphériques reconnus par le logiciel.



Liste du matériel détecté.

Sélectionnez l'interface requise dans la liste et cliquez sur OK.

Chaque interface peut avoir ses propres options de configuration pour régler le taux de rafraîchissement DMX ou activer l'entrée DMX. Voir
Configuration des options du matériel de transmission 45.

Notez que si le matériel ou ses options ont changé, vous devrez redémarrer LightJockey pour l'initialiser correctement.

9 Connexion des câbles XLR

Connexion des interfaces DMX

Toutes les interfaces LightJockey sont configurées selon la norme DMX, soit Broche 1 : blindage, Broche 2 : point froid et Broche 3 : point chaud. Voyez les notes ci-après pour les conversions XLR 3 vers XLR 5 et les inverseurs de signal (pour la compatibilité avec les anciens projecteurs Martin et certains fabricants). Terminez toujours la ligne avec un bouchon 120 ohms.

Carte 4064 ISA DJ
La carte est livrée avec un adaptateur SUB-D vers XLR. Connectez la ligne de sortie à la fiche XLR femelle et la ligne d'entrée la fiche XLR mâle.

Carte 4064 ISA Club

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

La carte est livrée avec 3 adaptateurs SUB-D vers XLR. Le connecteur SUB-D du haut doit être raccordé à un adaptateur SUB-D vers 2 XLR femelles pour générer 2 sorties DMX (sorties 1 et 2). Le second adaptateur SUB-D vers 2 XLR femelles doit être utilisé sur le connecteur SUB-D du bas pour générer 2 sorties supplémentaires (sorties 3 et 4). Utilisez l'adaptateur SUB-D vers XLR mâle + femelle si votre carte est configurée pour générer une sortie et une entrée (Sortie 3 et DMX-In).

Carte PCI 512

La carte est livrée avec un adaptateur SUB-D vers XLR. Connectez la ligne de sortie à la fiche XLR femelle et la ligne d'entrée la fiche XLR mâle.

Carte PCI 2048

La carte est livrée avec 3 adaptateurs SUB-D vers XLR. Le connecteur SUB-D du haut doit être raccordé à un adaptateur SUB-D vers 2 XLR femelles pour générer 2 sorties DMX (sorties 1 et 2). Le second adaptateur SUB-D vers 2 XLR femelles doit être utilisé sur le connecteur SUB-D du bas pour générer 2 sorties supplémentaires (sorties 3 et 4). Utilisez l'adaptateur SUB-D vers XLR mâle + femelle si votre carte est configurée pour générer une sortie et une entrée (Sortie 3 et DMX-In).

Interface DMXADP

Connectez la ligne DMX à la fiche XLR femelle de l'interface.

Interface PCMCIA

Avec une interface PCMCIA, les entrées et sorties DMX sont situées sur le boîtier de répartition. Pour l'entrée DMX, utilisez l'embase XLR numéro 2. Avec deux interfaces PCMCIA, les sorties 3 et 4 sont situées sur le boîtier de répartition de la seconde carte.

Interface USB

Connectez la ligne DMX à l'embase XLR femelle de l'interface.

Adaptateurs XLR 5 vers XLR 3 et inverseur de signal

5-pin to 3-pin Adaptor	3-pin to 5-pin Adaptor	3-pin to 3-pin Phase-Reversing Adaptor
Male Female 1 — 1 2 — 2 3 — 3 4 5	Male Female 1 — 1 2 — 2 3 — 3 4 5	Male Female 1 — 1 2 — 2 3 — 3
P/N 309160	Construct	P/N 309158

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

10 Configuration audio

Utilisez l'onglet Audio pour configurer les options audio de LightJockey.

Analyseur Audio

L'analyseur Audio permet à LightJockey de récupérer le son présent sur la carte audio du PC pour générer des signaux de synchronisation pour les séquences. Voir Utilisation de l'entrée Audio in 359 et Déclenchement des séquences 206 pour plus de détails.

CD-Audio

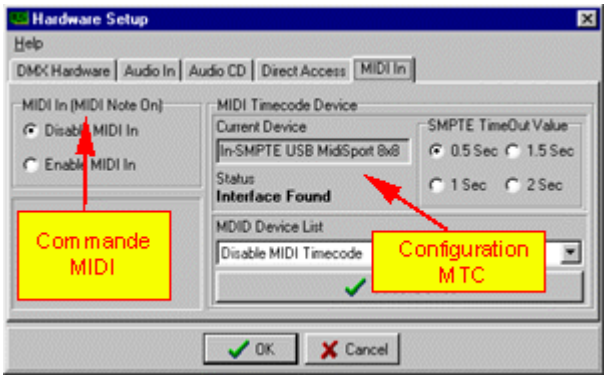
Activer l'option CD-Audio permet à LightJockey de contrôler un lecteur de CD-ROM pour la lecture d'un CD-Audio. Elle permet aussi à LightJockey de récupérer le code temporel (timecode) du CD pour synchroniser un séquentiel sur un CD. Voir Contrôle des CD audio 144 et Utilisation du timecode dans les cuelists 245 pour plus de détails.

Restitution Audio numérique - Digital Audio Playback

Bien que ce ne soit pas à proprement parler un composant matériel, LightJockey est capable de se connecter à WinAmp pour la lecture des supports numériques (MP3, Wav). Le timecode récupéré par cette lecture peut être utilisé pour synchroniser un séquentiel. Voir Utilisation de Winamp pour la lecture de supports audio 251 et Utilisation du timecode dans les cuelists 245 pour plus d'information. Pour que LightJockey démarre automatiquement WinAmp lorsqu'il est nécessaire, le chemin d'accès complet du programme doit être donné dans le champ 'Path to winamp'. Cliquez sur l'icône de dossier pour naviguer jusqu'au répertoire d'installation de WinAmp.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

11 Configuration MIDI



Configuration de l'entrée MIDI

MIDI Note

De nombreuses fonctions y compris le déclenchement de préparations (cues) ou de séquences peuvent être contrôlées depuis une interface MIDI. Pour activer la télécommande MIDI de LightJockey, cochez l'option MIDI In dans l'onglet MIDI In.

Pour plus de détails sur l'implémentation du signal MIDI, voyez Entrée MIDI 355.

Timecode MIDI

Le Timecode MIDI (MTC) est une source applicable pour la synchronisation des cuelists 233. Pour activer l'interface Timecode MIDI, sélectionnez-la dans la liste des périphériques (MIDI Device list) en bas à droite. Cliquez sur **Select Device** pour valider. Pour que LightJockey reconnaisse un périphérique MIDI, il doit être correctement installé dans Windows.

Le paramètre MTC Timeout Value détermine le temps donné à un séquentiel piloté en MTC pour stopper en cas d'interruption du timecode. La valeur 0,5 sec est une valeur passe partout mais elle faudra peut-être la changer dans certaines circonstances.

12 Configuration des accès directs (via le port RS 232)

Voir également Interface de télécommande en RS 232 94

Clavier d'accès direct 2532

Avant d'utiliser le contrôleur d'accès direct 2532 329, vous devez le configurer. Activez le contrôleur d'Accès Direct 2532 (2532 Direct Access) et choisissez le port RS 232 sur lequel il est connecté (COM1-COM4).

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Il n'est pas nécessaire (ni recommandé) d'activer le 2532 et de choisir un port sériel pour utiliser le 2532 en mode virtuel (utilisation du 2532 sans qu'il soit physiquement connecté).

NOTE: Le 2532 doit avoir moins la version 3.0 (ou supérieure) du logiciel pour fonctionner avec LightJockey.

Contrôleur Martin 2518 (via RS-232)

Connectez le Contrôleur 2518 sur le port RS 232 346. Puisqu'elle se fait par le port série, cette connexion ne réclame aucun équipement spécifique hormis un câble sériel RS 232 et un port libre.

Note : le 2532 et le 2518 ne peuvent pas utiliser le même port COM.

13 Configuration des accès directs (via lentrée DMX-In)

Contrôleur MC-X

Le contrôleur MC-X utilise le lien DMX pour communiquer avec le LightJockey : il ne peut donc être utilisé qu'avec les interfaces ISA, PCI ou PCMCIA. La version ADP ne gère pas les entrées DMX. Attention : installer le MC-X dans LightJockey désactivera automatiquement l'entrée DMX-in.
Consultez la rubrique Contrôleur MC-X 363 pour plus de détails sur cette fonction.

14 Installation de linterface DMX PCI

Installation de l'interface DMX PCI.

Voir également Connexion des câbles XLR 28
Voir également Configuration des interfaces 45

La carte PCI est disponible en deux versions, PCI 512 et PCI 2048.

- La PCI 512 dispose d'une sortie DMX complète (512 circuits) et d'une entrée DMX complète (512 circuits).
- La PCI 2048 dispose de 4 lignes DMX complètes (2048 circuits DMX) et peut être configurée en 4 sorties ou 3 sorties et une entrée.

La carte PCI est compatible avec les systèmes Windows 95, 98, ME, 2000 et XP.

Les instructions d'installation complètes sont livrées avec la carte et peuvent également être téléchargées depuis le site WEB Martin

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Pour que LightJockey accepte la carte, suivez les 3 étapes ci-dessous :

1. Installez le pilote de carte PCI pour Windows
2. Installez le pilote de carte PCI/ISA de LightJockey
3. Configurez LightJockey pour l'utilisation de la carte.

Installation du pilote de carte PCI pour Windows

Pour que la carte soit reconnue par Windows, il est nécessaire d'installer un pilote. Ce processus est identique pour les cartes PCI 512 et PCI 2048, et sensiblement identique pour toutes les versions de Windows.
Une fois le pilote pour Windows installé, un second pilote (LightJockey PCI/ISA driver) doit être installé pour que LightJockey puisse communiquer avec la carte (voir ci-dessous). Notez que sous Windows 2000 et XP, le compte utilisateur doit avoir les provolèges d'administrateur, faute de quoi le pilote ne s'installera pas.

- Eteignez le PC, retirez le connecteur d'alimentation et installez la carte dans un connecteur PCI libre en prenant toutes les précautions nécessaires contre les chocs électrostatiques. Rallumez le PC.
- Après le démarrage, Windows détecte la présence d'une nouvelle carte et démarre l'assistant d'installation de matériel.
- Depuis l'assistant, naviguez jusqu'au fichier **4064PCI.inf** placé dans le répertoire \HardwareDrivers\PCI_ISA\ (1). Sélectionnez le fichier 4064PCI.Inf et terminez l'assistant. Si durant l'installation, l'assistant demande la disquette contenant le fichier wdpnp.syst, cliquez simplement sur OK pour continuer.
- Une fois le pilote installé, ouvrez le gestionnaire de périphérique (2) pour vérifier que la carte est correctement installée. Elle apparaît sous l'appellation **Martin PCI4064: DMX PCI Card**.

Installation du pilote pour LightJockey

Le pilote pour LightJockey est identique à celui pour les cartes ISA pour Windows 2000/XP - si ce pilote est déjà installé, les étapes ci-dessous peuvent être ignorées.

Comme le pilote des cartes ISA est un pilote Windows générique, il peut être installé sur le PC pour d'autres périphériques (non relatifs à LighJockey). L'assistant d'installation vérifie sa présence avant de lancer l'installation et avertit l'utilisateur en conséquence. Si le pilote est déjà présent, il n'est pas nécessaire de réinstaller le pilote à nouveau.

Le programme d'installation est situé dans le répertoire **<LightJockey>\HardwareDrivers\ISA_PCI** (1). **Pour que l'assistant d'installation soit capable d'installer le pilote, l'utilisateur sous Windows 2000/XP doit avoir les privilèges d'administration**.
Depuis l'explorateur de Windows, ouvrez le répertoire cité ci-dessus, double-cliquez sur l'assistant d'installation (Installer.exe) pour installer le pilote.
Si le pilote est installé sous Windows 95,98 ou ME, vous devrez relancer Windows pour que celui-ci se charge en mémoire. Sous Windows 2000/XP, il n'est pas nécessaire de redémarrer.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Une fois le pilote installé (et Windows relancé si nécessaire), cliquez sur *Locate Card(s)* dans le menu d'installation pour vérifier que les cartes sont détectées correctement. La liste donne toutes les interfaces PCI 4064 ainsi que toutes les cartes LightJockey ISA 35 installées.

Programme d'installation des pilotes PCI, listing des cartes détectées.

(1) Sur le CD LightJockey, le répertoire \HardwareDrivers\ est placé dans la racine du CD. Ce répertoire est également copié sur le disque dur lors de l'installation ou de la mise à jour. Il est placé dans le répertoire d'installation de LightJockey.
(2) Dans Windows 2000/XP, cliquez avec le bouton de droite sur l'icône *Poste de Travail* du bureau, sélectionnez Propriétés, puis *Gestionnaire de périphérique* dans l'onglet *Matériel*. Sous Windows 95/95/ME, cliquez sur l'icône *Poste de Travail* avec le bouton de droite de la souris, sélectionnez *Propriétés* puis *Gestionnaire de périphériques*.

Configuration de LightJockey

Une fois les deux pilotes installés et vérifiés, démarrez LightJockey et utilisez la fonction Detect DMX hardware 27 pour configurer LightJockey en fonction des nouvelles cartes installées. Voir Configuration des interfaces 45 pour les notes de configuration et Connexion des câbles XLR 28 pour les instructions de connexion au réseau DMX.

Supprimer et ré-installer le pilote LightJockey PCI/ISA

NOTE IMPORTANTE : Le pilote 4064 PCI/ISA est un pilote générique de windows qui peut être utilisé par d'autres périphériques installés sur le PC. Le retirer peut empêcher d'autres cartes de fonctionner. Ne désinstallez ce pilote que si vous êtes absolument sûr qu'il n'est plus utilisé.

Pour désinstaller le pilote, démarrez le programme d'installation et cliquez sur *Remove Current Driver*.

La ré-installation s'effectue en deux temps. Le premier consiste à supprimer le pilote depuis l'assistant d'installation. Fermez l'assistant puis ouvrez-le à nouveau pour

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

installer le pilote.
Sous Windows 95/98/Me, il sera nécessaire de redémarrer entre la suppression du pilote et sa réinstallation.
Notez que dans le cas où le pilote est utilisé par des applications ouvertes, il ne sera définitivement supprimé qu'une fois que le système aura redémarré. Si le pilote refuse de s'installer à nouveau (indiqué par un message d'erreur de l'assistant d'installation), relancez Windows pour supprimer complètement le pilote avant de le réinstaller.

15 Installation de linterface DMX ISA

Voir également Connexion des câbles XLR 28
Voir également Configuration des interfaces 45

La carte ISA est disponible en deux versions, Club et DJ. Elles sont toutes compatibles avec les systèmes Windows 95, 98, ME, 2000 et XP.

Les instructions d'installation complètes sont livrées avec la carte et peuvent également être téléchargées depuis le site WEB Martin

Installation sous Windows 95,98 et ME.
Aucun pilote spécial n'est nécessaire. Installez simplement la carte et démarrez LightJockey.

Installation sous Windows 2000/XP
Pour que LightJockey reconnaisse les cartes sous Windows 2000/XP, un pilote spécial doit être installé avec le programme d'installation ISA/PCI. Ce programme est situé dans le répertoire **<LightJockey>\HardwareDrivers\ISA_PCI**. **Pour que l'installation réussisse, l'utilisateur doit être connecté à Windows 2000/XP avec les privilèges d'administration.**
Le pilote est chargé dynamiquement par Windows 2000/XP. Il n'est donc pas nécessaire de redémarrer l'ordinateur après l'installation.

Depuis l'explorateur Windows, ouvrez le dossier mentionné ci-dessus et double-cliquez sur le programme d'installation (Installer.exe) pour installer le driver ISA. Comme le pilote pour Windows 2000/XP est générique, il a peut-être déjà été installé pour d'autre matériel indépendant de LightJockey. Le programme d'installation vérifie si c'est le cas et affiche un message en fonction. Si le pilote est déjà présent, il ne sera pas réinstallé.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Programme d'installation du pilote ISA/PCI : liste des cartes

Cliquez sur **Install Driver** pour installer le pilote. Une fois l'installation effectuée (quelques secondes à peine), cliquez sur **Locate Card(s)** pour détecter les cartes LightJockey 4064 ISA ou LightJockey PCI installées.

Configuration de LightJockey

Une fois le pilote installé et vérifié (si nécessaire), démarrez LightJockey et utilisez la fonction Detect DMX hardware pour configurer LightJockey pour l'utilisation de la nouvelle carte DMX. Voyez Options de configuration des cartes DMX 45 pour plus de détails sur les options et Connexion des câbles DMX 28 pour les instructions de raccordement au réseau DMX.

Supprimer et ré-installer le pilote LightJockey PCI/ISA

NOTE IMPORTANTE : Le pilote 4064 PCI/ISA est un pilote générique de windows qui peut être utilisé par d'autres périphériques installés sur le PC. Le retirer peut empêcher d'autres cartes de fonctionner. Ne désinstallez ce pilote que si vous êtes absolument sûr qu'il n'est plus utilisé.

Pour désinstaller le pilote, démarrez le programme d'installation et cliquez sur *Remove Current Driver*.

La ré-installation s'effectue en deux temps. Le premier consiste à supprimer le pilote depuis l'assistant d'installation. Fermez l'assistant puis ouvrez-le à nouveau pour installer le pilote.
Sous Windows 95/98/Me, il sera nécessaire de redémarrer entre la suppression du pilote et sa réinstallation.
Notez que dans le cas où le pilote est utilisé par des applications ouvertes, il ne sera définitivement supprimé qu'une fois que le système aura redémarré. Si le pilote refuse de s'installer à nouveau (indiqué par un message d'erreur de l'assistant d'installation), relancez Windows pour supprimer complètement le pilote avant de le réinstaller.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

16 Installation de linterface DMX ADP (Port parallèle)

Voir également Connexion des câbles XLR 28
Voir également Configuration des interfaces 45

L'interface DMXADP

La carte DMXADP se connecte au PC sur le port parallèle (imprimante). Elle prend son alimentation sur le connecteur du clavier (avec des adaptateurs spécifiques). L'interface émet 512 canaux DMX et n'est pas capable de recevoir un signal. La carte DMXADP n'est pas compatible avec Windows 2000/XP. Aucun pilote spécifique n'est nécessaire pour son installation. Connectez l'interface, démarrez le PC et lancez LightJockey. Une fois détectée, l'interface s'affiche dans la liste du matériel installé. Choisissez l'interface et relancez LightJockey pour l'activer. Le taux de rafraîchissement de l'interface ne peut être modifié.

Notes pour les utilisateurs de PC portables.

Les portables utilisent des schémas d'économie d'énergie de façon à préserver leur batterie au mieux. Désactiver ou réduire l'alimentation du port parallèle provoquera des dysfonctionnements de l'interface DMX ADP. Pour éviter cela, désactivez toutes les fonction d'économie d'énergie lors de l'utilisation de Lightjockey.

17 Installation de linterface DMX PCMCIA

Voir également Connexion des câbles XLR 28
Voir également Configuration des interfaces 45

L'interface PCMCIA

L'interface PCMCIA est compatible avec toutes les versions de Windows 9x (y compris ME) et aussi avec les versions 2000 et XP. Elle accepte deux lignes DMX et peut être configurée en 2 lignes de sortie ou une ligne de sortie et une ligne d'entrée. Le guide complet d'installation est livré avec la carte. Vous pouvez aussi le télécharger sur http://www.martin.dk/service/Manuals/PCMCIA.pdf

Un pilote est nécessaire autant pour Windows 9x/ME que pour Windows 2000/XP. L'interface est Plug And Play : pour lancer l'installation, démarrez Windows et insérez la carte. Au bout de quelques secondes, Windows signale un nouveau périphérique et son pilote doit être installé. Pour ce faire, suivez les instructions de l'assistant d'installation. L'interface requiert des pilotes différents sous Windows 9x et sous 2000/XP.
Les pilotes Windows 9x sous situés dans le répertoire **<LightJockey>\HardwareDrivers\PCMCIA\W9X**. Les pilotes pour Windows

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

2000/XP sont situés dans le répetoire **<LightJockey>\HardwareDrivers\PCMCIA\W2K**. Assurez-vous d'installer le bon pilote. Une fois l'installation terminée, démarrez LightJockey et sélectionnez l'interface dans la fenêtre de détection de matériel.

Utilisation de deux cartes PCMCIA

Utiliser deux cartes PCMCIA permet d'utiliser LightJockey sur 4 lignes DMX. Pour installer une seconde carte, commandez une carte de type 'card #2' (sorties repérées III -IV) - il n'est pas posiible d'utiliser deux cartes de type #1 simultanément (sorties I-II).

Options de configuration pour *UNE* carte PCMCIA

Cliquez sur **Enable DMX in** pour activer l'entrée DMX 340 sur la seconde sortie. Lorsque cette entrée est activée, il est possible de modifier le taux de rafraîchissement du signal (44 Hz or 22 Hz). Lorsque l'entrée DMX est désactivée, le taux de rafraîchissement ne peut pas être modifié.

Options de configuration pour *DEUX* cartes PCMCIA

Cliquez sur **Enable DMX in** pour activer l'entrée DMX 340 sur la ligne 4 (repérée ligne 2 sur le boîtier de conversion). Lorsque cette option est activée, il est possible de modifier le taux de rafraîchissement du signal (44 Hz or 22 Hz) pour la ligne 3 uniquement. Lorsque l'entrée DMX est désactivée, le taux de rafraîchissement ne peut pas être modifié.

IMPORTANT

Bien que les cartes PCMCIA sont connectables/ déconnectables 'à chaud', c'est à dire pendant que Windows fonctionne, ne les retirez pas pendant que LightJockey s'exécute. Si cela devait se produire, les cartes s'initialiseraient mal lorsqu'elles sont réinsérées pendant que LightJockey fonctionne. Pour les initialiser correctement, LightJockey doit être redémarré.

18 Installation et utilisation de la carte DMX USB

Voir également Connexion des câbles XLR 28
Voir également Notes sur l'utilisation de plusieurs interfaces USB 42
Voir également Messages d'erreur du port USB 40

Les interfaces DMX USB pour LightJockey

Les interfaces DMX/USB sont compatibles avec Windows 98, ME, 2000 et XP. Les interfaces USB DMX-out transmettent 512 canaux DMX alors que les interfaces USB DMX-in permettent la réception de 512 canaux DMX. Depuis la version 2.5 de LightJockey, un maximum de 4 interfaces USB DMX-out peuvent être utilisées simultanément pour un maximum de 2048 canaux DMX en sortie. La Version 2.5

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

permet également l'utilisation d'une carte USB pour l'entrée des siganux DMX.

Pilotes et notes importantes
Si vous installez le pilote USB depuis une version de LightJockey téléchargée sur Internet, il faudra probablement lancer LightJockey au moins une fois pour décompresser et mettre à jour les nouveaux fichiers - le répertoire des pilotes USB ne sera pas disponible tant que l'installation n'aura pas été faite correctement.
Si vous installez les pilotes USB depuis une installation de LightJockey mise à jour avec une nouvelle version, vous trouverez certainement les répertoires *HardwareDrivers\USB\W9X* et *\HardwareDrivers\USB\W2K* - ce sont les anciennes versions des pilotes. *NE LES UTILISEZ* PAS pour installer les cartes USB.

Installation de plusieurs cartes USB - Notes important
Le système de détection USB de Windows implique que LightJockey ne sait pas faire la différence entre plusieurs unités USB identiques. Pour que LightJockey route correctement les données DMX vers les cartes DMX, vérifiez qu'elles sont connectées exactement sur le même connecteur USB que lors de l'installation. D'autre part, les cartes doivent être connectées avant que Windows ne soit lancé. Consultez la section Notes sur l'utilisation de plusieurs interfaces USB 42 pour plus de détails.

Types d'interfaces USB disponibles
Il existe 3 modèles d'interfaces USB pour LightJockey :

Le modèle original 'carré', carte de sortie uniquement :
- LightJockey la détecte sous l'appellation **USB/DMX Interface**

La nouvelle version, 'triangulaire', version carte de sortie :
- LightJockey la détecte sous l'appellation **USB/DMX Interface II - DMX-out**

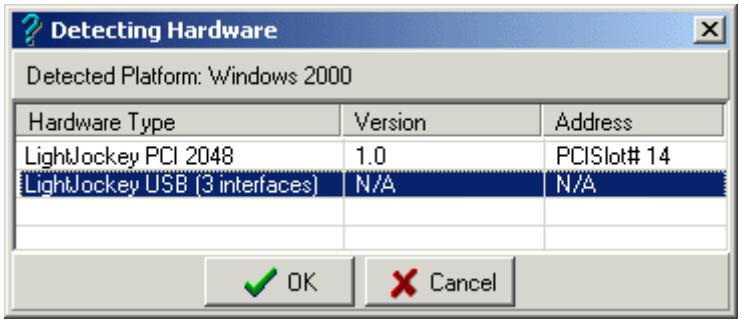
Le modèle carte d'entrée :
- LightJockey la détecte sous l'appellation **USB/DMX Interface II - DMX-in**

Installation des pilotes USB
Un pilote est nécessaire pour toutes les versions de Windows. L'interface USB est complètement plug and play. Pour installer le pilote, connectez les interfaces puis lancez Windows.
Pendant le démarrage, Windows signale la détection de nouveaux périphériques et qu'un pilote est nécessaire. Suivez les instructions de l'assistant d'installation de Windows. Les pilotes sont situés dans le répertoire ***<LightJockey>\HardwareDrivers\USB2***. Si plusieurs interfaces sont connectées, un pilote doit être installé pour chacune d'elles. Pour plus de détails sur la procédure d'installation, reportez-vous au manuel d'installation des périphériques livré avec LightJockey ou téléchargez la dernière version de ce guide dans la rubrique de support technique du site **www.martin.dk**

Configuration des interfaces USB

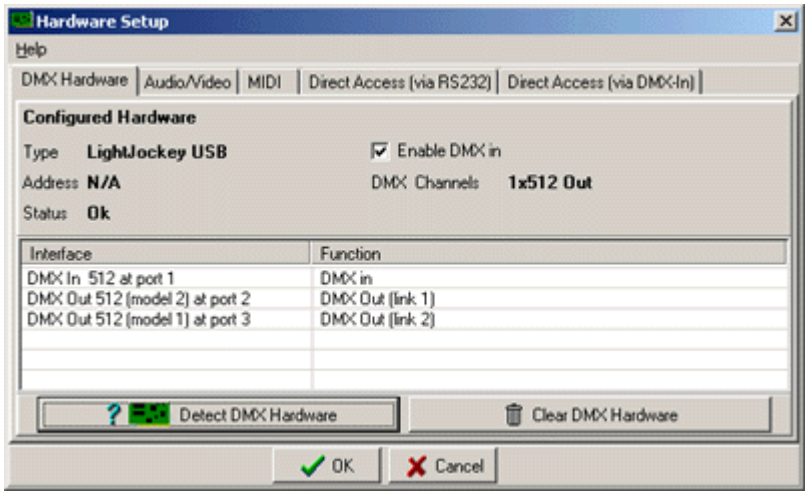
(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Une fois l'installation des pilotes terminée, démarrez LightJockey et ouvrez la fenêtre de détection de matériel (Menu principal ->Setup). Cliquez sur 'Detect DMX Hardware' pour que LightJockey vérifie le matériel installé (note: cette procédure de détection déconnectera toute interface USB déjà connectée. Pour les reconnecter, redémarrez LightJockey).



Détection des cartes DMX

Attendez la fin de la procédure de détection puis choisissez les éléments de type " LightJockey USB (<x> interfaces) " dans la liste et cliquez sur OK.



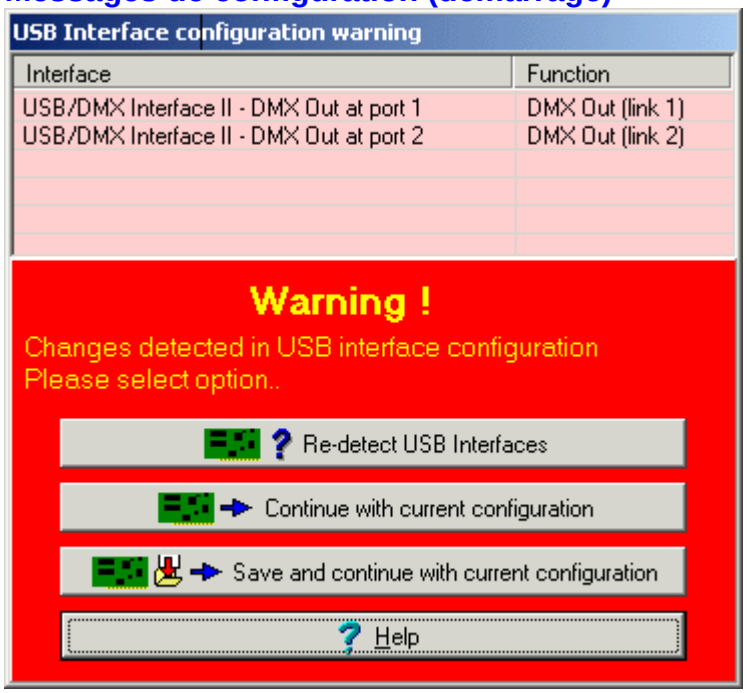
La fenêtre de configuration donne alors la liste des interfaces connectées - les sorties sont automatiquement routées vers les cartes DMX USB-out dans l'ordre de leur détection (numéro de port). Si une carte DMX-in est détectée, vérifiez que l'option DMX-in est cochée pour activer la réception des siganux DMX.

19 Messages derreur du port USB

Voir également Installation et utilisation de la carte DMX USB 38
Voir également Notes sur l'utilisation de plusieurs cartes USB 42

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Messages de configuration (démarrage)


USB Interface configuration warning
Interface
Function
USB/DMX Interface II - DMX Out at port 1
DMX Out (link 1)
USB/DMX Interface II - DMX Out at port 2
DMX Out (link 2)
Warning !
Changes detected in USB interface configuration
Please select option..
Re-detect USB Interfaces
Continue with current configuration
Save and continue with current configuration
Help

Avertissement sur la configurationUSB

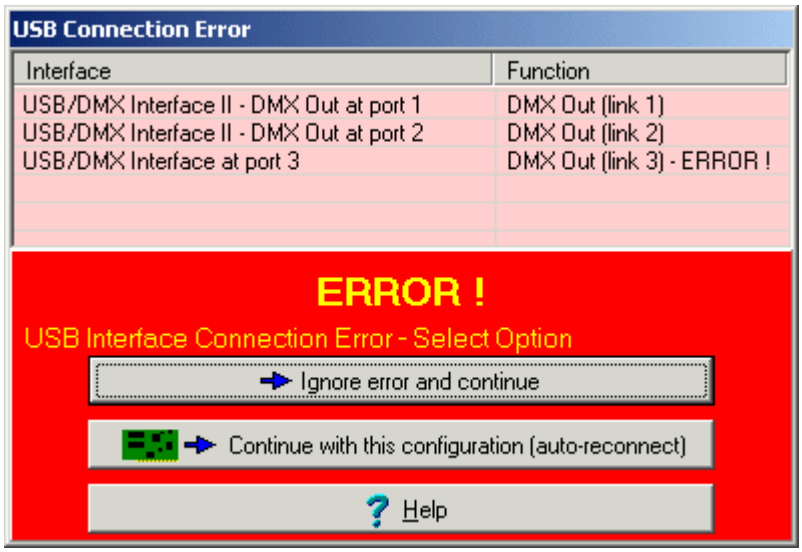
Lors de la configuration des cartes USB, LightJockey enregistre automatiquement le type d'interface connecté et le port qui lui est attribué. LightJockey distingue 2 types d'interfaces de sortie (les anciennes ou 'carré' et les nouvelle ou 'triangulaire') et 1 modèle d'interface d'entrée.
Si un changement de connexion est détecté (une ou plusieurs interfaces non connectées) au démarrage, un message d'avertissement apparaît.

Ce message apparaît également lors du premier démarrage de LightJockey, lorsqu'une version antérieure configurée en USB est mise à jour en version 2.5 ou supérieure - pour plus de détails, consultes
Information sur la mise à jour des interfaces USB 44

Re-detect connected USB interfaces - essaie de reconnecter les interfaces manquantes.
Continue with current configuration - continue l'initialisation avec les cartes détectées. LightJOckey essaiera de rétablir la configuration USB d'origine au prochain démarrage.
Save and continue with current configuration - continue avec la configuration détectée et l'enregistre comme configuration par défaut.

Erreur de connexion USB (runtime)

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S


USB Connection Error
Interface
Function
USB/DMX Interface II - DMX Out at port 1
DMX Out (link 1)
USB/DMX Interface II - DMX Out at port 2
DMX Out (link 2)
USB/DMX Interface at port 3
DMX Out (link 3) - ERROR !
ERROR !
USB Interface Connection Error - Select Option
Ignore error and continue
Continue with this configuration (auto-reconnect)
Help
Erreur de connexion USB

Pendant son fonctionnement ('runtime'), LightJockey surveille en permanence l'état des interfaces USB. Si une ou plusieurs interfaces sont déconnectées, LightJockey affiche le message d'erreur ci-dessus. Laisser le message d'erreur ouvert et rebrancher la ou les interfaces permet généralement de reconnecter la oules interfaces automatiquement. Lors de cette opération, il est capital de rebrancher les interfaces sur le même port USB.

Note: Les cartes de sortie DMX sont surveillées uniquement lorsqu'il se produit un changement dans le signal à émettre. Déconnecter une carte de sortie ne provoquera de message d'erreur que lorsque LightJockey changera le signal émis sur cette carte.

Ignore error and continue - ignore le problème et continue . Aucune tentative de reconnexion ne sera effectuée.

Continue with this configuration (auto reconnect) - ferme le message et continue avec les interfaces actuellement connectées. LightJockey essaiera de reconnecter l'interface manquante si elle est à nouveau détectée.

20 Notes sur lutilisation de plusieurs cartes USB

Lorsque LightJockey connecte une interface USB, la connexion est réalisée via un port logique déterminé par le système de gestion USB de Windows. Windows détermine ce numéro de port lors de la détection de la carte et ce port n'a strictement aucune relation avec la connexion physique ou l'interface elle-même. La seule solution pour que Windows assigne le même port systématiquement à la même carte connectée à une sortie USB donnée consiste à laisser Windows

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

détecter la carte USB pendant son démarrage.

L'implication de cette remarque est que pour assurer un routage physique correct des signaux DMX de LightJockey vers les interfaces USB, celles-ci doivent toujours être connectées au même connecteur physique à chaque fois. Suivez les instructions ci-dessous pour vous assurer que le routage des signaux est correct :

1. Installez et démarrez LightJockey une première fois pour décompresser les nouveaux fichiers et pilotes.
2. Eteignez le PC.
3. Connectez toutes les interfacesUSB.
4. Allumez le PC et laissez Windows démarrer.
5. Si Windows détecte un nouveau périphérique USB, installez les pilotes en suivant les instructions de l'assistant d'installation (les pilotes sont dans le dossier LightJockey>\hardwaredrivers\USB2\')
6. Démarrez LightJockey - Si un message d'avertissement sur la configuration USB apparaît au démarrage, cliquez sur 'Continue with current configuration' (le message apparaît lorsque LightJockey détecte un changement de configuration USB).
7. Entrez dans la fenêtre de configuration du matériel de LightJockey (Setup/Hardware) et cliquez sur **Detect DMX Hardware**. Sélectionnez le(s) interface(s)USB et cliquez sur Ok.

Astuce : si les interfaces USB sont régulièrement déconnectées du PC, pensez à les repérer par des numéros et indiquer sur quel port du PC chacune était connectée.

Vérification des interfaces au démarrage

Lors de la configuration des interfaces USB, LightJockey enregistre automatiquement le type d'interface et le port logique auquel elle est connectée. LightJockey ne distingue que 2 types d'interfaces de sortie (le modèle dit 'carré' et le modèle dit 'triangulaire') et un modèle d'interface d'entrée. Si un changement intervient dans les connexions USB, un message apparaît au démarrage de LightJockey - voir Messages d'erreurs du port USB 40.

Vérification des interfaces pendant le fonctionnement

Pendant le fonctionnement, LightJockey surveille l'état des cartes USB. Si une ou plusieurs cartes sont débranchées, LightJockey affiche un message d'erreur - voir Messages d'erreurs du port USB 40.

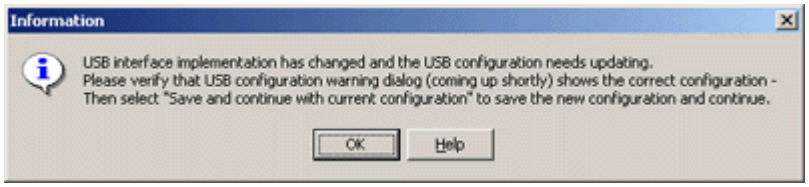
Note: L'état des cartes de sortie n'est vérifié que lorsque le signal DMX à émettre change. Déconnnecter une interface de sortie ne provoque pas de message tant qu'il n'y a pas de changement dans le signal à émettre sur la carte en question.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

21 Informations sur les mises à jours de cartes USB

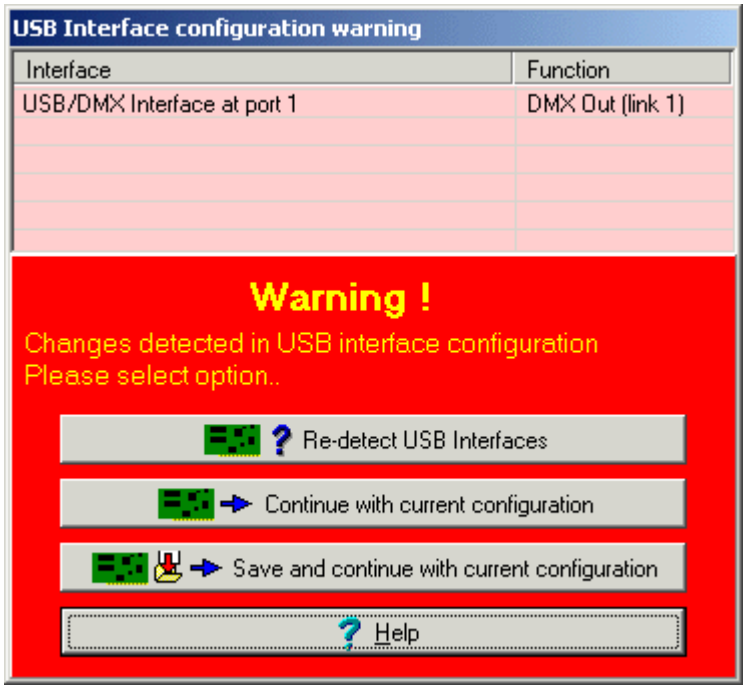
Voir également Installation et utilisation de la carte DMX USB 38

Après la mise à jour de LightJockey configuré pour l'interface USB vers la version 2.5 (ou supérieure), le message suivant apparaît :


Information
USB interface implementation has changed and the USB configuration needs updating.
Please verify that USB configuration warning dialog (coming up shortly) shows the correct configuration -
Then select "Save and continue with current configuration" to save the new configuration and continue.
OK
Help

Information de mise à jour

La version 2.5 utilise une nouvelle version des pilotes USB/DMX qui change la méthode de détection et de configuration. Une fois la fenêtre d'information fermée (cliquez sur OK), la fenêtre ci-dessous apparaît :



Avertissement de configuration

Si l'interface USB est connectée, elle apparaît dans la liste illustrée ci-dessus. Cliquez sur **Save and continue with current configuration** pour enregistrer l'interface et travailler normalement. Notez que **Continue with current configuration** évite que LightJockey ne mémorise la configuration : les fenêtres d'avertissement seront affichées à nouveau au prochain démarrage.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Si l'interface USB n'apparaît pas dans la liste, c'est qu'elle est mal connectée. Cliquez sur **Continue with current configuration** pour relancer le système de détection au prochain démarrage de LightJockey ou utilisez la fenêtre configuration du menu Setup pour configurer LightJockey à l'utilisation des interfaces USB (Setup/Hardware Setup../DMX Hardware 26).

22 Options de configuration des cartes DMX

Options de configuration

Une fois l'interface appropriée activée dans la liste des cartes détectées, certaines options peuvent être configurées : entrée DMX ou taux de rafraichissement, selon les options disponibles.

Normalement, le taux le plus élevé doit être activé en priorité pour rentrer dans les spécifications du signal DMX. Pour commander certains systèmes (en particulier les plus anciens) qui ne sont pas capables de recevoir un signal à fort taux de rafraichissement, certaines cartes ont une option permettant de baisser la vitesse du signal. Activer cette option risque de diminuer la fluidité des mouvements ou des transferts pour certains appareils.

Options de la carte 4064 ISA DJ

Cliquez sur **Enable DMX in** pour activer l'entrée DMX 340 sur la seconde ligne. Choisissez un taux de rafraichissement (40,22,12 Hz). 40 Hz devrait être activé en conditions normales.

Options de la carte 4064 ISA CLUB

La carte Club peut être configurée en 4 lignes de sortie ou 3 lignes de sortie et une ligne d'entrée.

Cliquez sur **Enable DMX in** pour activer l'entrée DMX 340. Sur la carte, le connecteur SUB-D supérieur génère les sorties 1 et 2 et celui du bas les sorties 3 et 4 (ou la sortie 3 et l'entrée DMX). Lorsque l'entrée DMX est activée, utilisez le connecteur SUB-D / XLR Mâle + femelle sur l'embase SUB-D du bas.
Lorsque l'entrée DMX est activée, il est possible de régler le taux de rafraichissement du signal sur la ligne 3 (uniquement). Les vitesses disponibles sont 40 Hz,22 Hz et 12 Hz. Si l'entrée n'est pas activée, le taux de rafraichissement est immuable.

Carte PCI 512

Cliquez sur **Enable DMX in** pour activer l'entrée DMX 340 sur la deuxième ligne. Choisissez un taux de rafraichissement (40,35,30,25,20,15,10,5 Hz). 40 Hz devrait être activé en conditions normales.

Carte PCI 2048

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

La carte Club peut être configurée en 4 lignes de sortie ou 3 lignes de sortie et une ligne d'entrée.

Cliquez sur **Enable DMX in** pour activer l'entrée DMX 340. Sur la carte, le connecteur SUB-D supérieur génère les sorties 1 et 2 et celui du bas les sorties 3 et 4 (ou la sortie 3 et l'entrée DMX). Lorsque l'entrée DMX est activée, utilisez le connecteur SUB-D / XLR Mâle + femelle sur l'embase SUB-D du bas.
Réglez le taux de rafraîchissement du signal (40,35,30,25,20,15,10,5 Hz). 40 Hz devrait être activé en conditions normales.

Carte PCMCIA (une carte)

Cliquez sur **Enable DMX in** pour activer l'entrée DMX 340 sur la deuxième ligne. Choisissez un taux de rafraichissement (40,22 Hz). 40 Hz devrait être activé en conditions normales.

Carte PCMCIA (deux cartes)

Cliquez sur **Enable DMX in** pour activer l'entrée DMX 340 sur la ligne 4.
Lorsque l'entrée DMX est activée, il est possible de régler le taux de rafraichissement du signal sur la ligne 3 (uniquement). Les vitesses disponibles sont 40 Hz et 22 Hz. Si l'entrée n'est pas activée, le taux de rafraichissement est immuable

Carte DMX ADP (Port parallèle)

Cette interface ne possède pas d'entrée DMX ni de réglage du taux de rafraichissement.

Carte USB

L'entrée DMX peut être activée si une carte de type DMX-in est installée. Voyez Installation et utilisation de l'interface DMX USB 38 pour plus de détails.

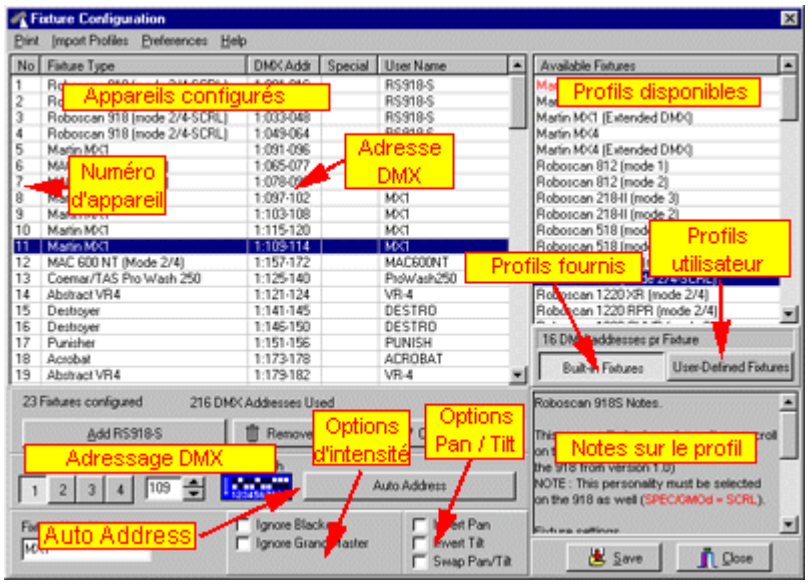
23 Configuration des projecteurs

Configuration des projecteurs

Ouvrez le menu de configuration **Setup** de la barre de menu principale puis cliquez sur **Fixture Configuration**.
Vous pouvez aussi cliquer avec le bouton de droite sur n'importe quelle icône de projecteur et activer **Fixture Configuration** dans le menu contextuel.

Voir également Appareil DMX générique 173
Voir également Projecteur défini par l'utilisateur 286
Voir également Contrôle des projecteurs par l'Interface DMX Martin 365

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Pour que LightJockey soit capable de contrôler un projecteur, celui-ci doit être défini dans la fenêtre Fixture Configuration. Il s'agit simplement d'une représentation de tous les projecteurs contrôlés par LightJockey y compris les informations de personnalité, l'adresse DMX 104 et divers autres réglages.

LightJockey dispose de deux types de configurations : les profils ou bibliothèques standards livrées avec LightJockey et les profils définis par l'utilisateur.
La collection de profils intégrée contient généralement des projecteurs Martin mais comprend également quelques définitions génériques. Ces bibliothèques sont incluses dans le programme LightJockey lui-même et ne peuvent être modifiées par l'utilisateur.

Les profiles personnalisables sont différents dans le sens où les définitions des projecteurs sont enregistrées dans des fichiers de données externes. Ces définitions ne seront disponibles que si les fichiers correspondants sont présents dans le répertoire d'installation de LightJockey. La dernière versions des définitions de projecteurs sont disponibles sur le site web de Martin, dans cette rubrique

Cliquez sur **Built-in fixtures** et sur **User Defined Fixtures** pour obtenir la liste des définitions disponibles.

Ajouter des appareils à la configuration

Sélectionnez les profils (personnality) dans la liste Available Fixtures. Utilisez des définitions standards ou des définitions personnalisées selon les besoins.
Utilisez la fonction Glisser/déposer (drag&drop) de Windows pour faire glisser une définition de projecteur sur la case correspondant au numéro qu'il portera dans LightJockey ou cliquez sur **add fixture** (la case change selon le type de projecteur choisi) pour ajouter un ou plusieurs projecteurs du même type.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Des notes et commentaires sur le contenu des profils sont affichées dans la fenêtre placée sous la liste des modèles disponibles lorsqu'un projecteur est sélectionné.

Il est possible de copier la programmation d'une machine déjà configurée vers une machine de type identique. Voyez pour cela la fonction Copy from fixture 50.

Réglage de l'adresse DMX

Pour que LightJockey envoie correctement les données aux bons projecteurs, il est nécessaire de configurer les adresses DMX de chaque machine.
Sélectionnez un projecteur dans la liste des machines configurées puis cliquez sur le bouton représentant la sortie DMX 104 à laquelle il est connecté et entrez son adresse de base.
Notez que le nombre de sorties affichées dépend de la configuration actuelle de LightJockey.
Si un projecteur est assigné sur un intervalle d'adresses DMX déjà utilisé précédemment, utilisez la fonction clear fixture data 52 pour éviter que les séquences l'utilisant n'envoient des données erronnées.

Auto Address

La fonction Auto Address ou adressage automatique assigne automatiquement une adresse et une sortie à chaque machine. Les adresses sont choisies en fonction des machines déjà adressées et le programme prend également en compte le nombre de canaux nécessaire.
Pour adresser automatiquement une ou plusieurs machines, sélectionnez ces machines dans la liste et cliquez sur **Auto Address** . Utilisez la fenêtre de dialogue pour exclure éventuellement certaines sorties des possibilités d'adressage et cliquez sur **Find Addresses** pour rechercher les adresses possibles pour chaque appareil. Cliquez sur **OK** pour valider les adresses trouvées.

Normalement, lorsqu'on utilise l'auto-adressage, LightJockey prend en compte les machines déjà adressées. Il y a cependant quelques exceptions :

- Les patch créés avec l'outil de patch global patch 350 ne sont pas pris en compte.
- Les changeurs de couleur définis par l'utilisateur 295 dont l'adresse du changeur est séparée du gradateur : l'adresse du changeur ne sera pas prise en compte et peut éventuellement être réaffectée.
- Les appareils définis à partir du modèle personnalisable Scanner 1 286 et dont le nombre de canaux est inférieur à 8 ne libèrent pas les canaux inutilisés pour l'adressage des autres machines.

Si on n'y prend pas garde, il est possible d'affecter une même adresse à plus d'une machine avec la fonction auto-address.

Nom de machine personnalisé

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Pour identifier plus rapidement un appareil parmi plusieurs machines de même type, il est possible de donner un nom personnalisé à chaque appareil. Ce nom défini par l'utilisateur s'affiche comme identificateur sous l'icône de l'appareil sur le bureau 16. Pour choisir un nom personnalisé, sélectionnez un ou des projecteurs dans la liste des machines configurées et entrez un nom dans le champ Username

Configuration du Pan et du Tilt

Il est également possible d'inverser le sens du pan et du tilt et éventuellement d'intervertir les canaux de commande du pan et du tilt. Ces changements sont effectués par LightJockey juste avant de transmettre les positions aux projecteurs : ainsi cette modification n'affecte pas les valeurs enregistrées.

Configuration des commandes d'intensité

Utilisez ces réglages pour permettre à un appareil d'ignorer les commandes globales d'intensité.

Ignore Blackout – Cocher cette option permet au projecteur d'ignorer le commutateur Blackout 158
Ignore Grand Master – Cocher cette commande permet à l'appareil d'ignorer les valeurs du Grand Master et des submasters d'intensité 152 et de l'intensité des séquences 209.
Link Strobe/Grand Master - Cette fonction n'est disponible que pour certains appareils Martin. Lorsqu'elle est active, le strobe est arrêté si le Grand Master ou le Sub master du groupe est ramené à 0.

Sauvegardez tous vos changements avant de fermer la fenêtre de configuration. Avant la sauvegarde, LightJockey indiquera peut-être une liste de mises en garde 50, en particulier si les projecteurs n'ont pas été assignés à une adresse DMX. Il signalera peut-être aussi d'assainir les données de programmation en utilisant la fonction Clear Fixture Data 52.

Le menu Preferences

Les options du menu Preferences permettent d'activer certaines mises en garde lorsque la configuration est modifiée et enregistrée.

Prompt for clear new fixtures - lorsque cette option est activée, l'utilisateur est systématiquement convié à utiliser la fonction 'clear data' pour les nouvelles machines configurées.
Always apply default DMX values - lorsque cette option est activée, les valeurs par défaut pour les nouvelles machines et celles modifiées sont appliquées automatiquement. Si l'option n'est pas cochée, l'utilisateur est invité à appliquer les valeurs par défaut (voir Appliquer les valeurs DMX par défaut aux nouvelles machines 53).

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

24 Avertissements après configuration

Avant de sauvegarder la configuration, LightJockey vérifie les erreurs possibles :

Fixtures # XX has no DMX address.
Il ne s'agit pas d'une erreur mais LightJockey ne pilote pas les appareils qui n'ont pas d'adresse DMX. D'autre part, il n'est pas possible de définir un profil 286 si l'appareil n'a pas d'adresse DMX valide.

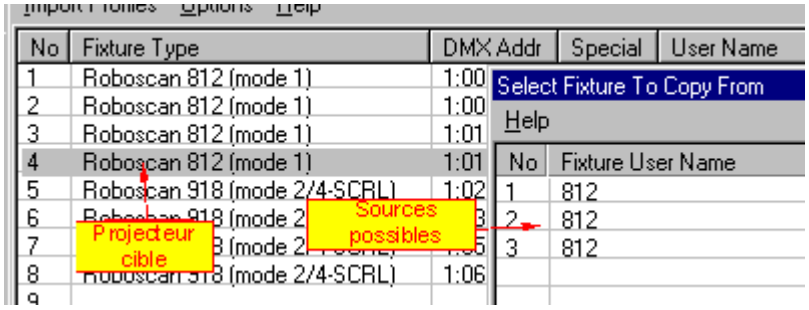
Fixture #XX has invalid DMX address.
L'adresse DMX donnée au projecteur n'est pas correcte. En général, c'est parce qu'il n'y a pas assez de canaux DMX pour gérer tous les paramètres du projecteur.

DMX address L:AAA is used by more than one fixture.
Deux appareils ou plus utilisent la même adresse DMX - cela peut être intentionnel mais cela peut également être une erreur de patch.

25 Fonction Copy from Fixture

Si deux machines sont de type identique, il est possible de copier toute la programmation de l'une vers l'autre. Cette manipulation exige que la configuration soit sauvegardée avant de lancer la copie.

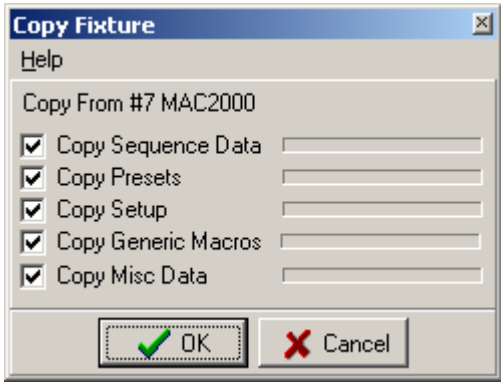
Pour copier le contenu programmé d'une machine vers une autre, choisissez l'appareil de destination, cliquez avec le bouton de droite et choisissez *Copy From Fixture* dans le menu contextuel.



Sources possibles pour la copie

Une liste de projecteurs sources (s'il en existe) apparaît dans la liste. Choisissez la source et cliquez sur OK.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Choisissez les données à copier :

Copy Sequence Data Copie toutes les données de toutes les séquences où la source est prise en compte.
Copy Presets Copie toutes les palettes concernant la source.
Copy Setup Copie toutes les données de configuration (sauf l'adresse DMX)
Copy Generic Macros Copie le contenu des macros génériques DMX 266 de la source
Copy Misc Data Copie tout ce qui ne rentre pas dans les rubriques ci-dessus (Ex : valeurs DMX par défaut)

Notez qu'il n'est pas possible de copier des données vers plusieurs machines à la fois. Les copies doivent être réalisées individuellement. Pour les changeurs de couleurs définis par l'utilisateur 295, seule l'intensité est copiée, la couleur n'est pas affectée.

Notes/Astuces

La fonction *copy from fixture* peut s'avérer utile pour transférer une machine d'une adresse à une autre. Pour effectuer ce déplacement, configurez un nouvel appareil de même type à une adresse non utilisée. Enregistrez la configuration. Copiez les réglages de l'ancienne à la nouvelle machine. Changez l'adresse DMX de l'ancienne machine. Copiez cette fois la nouvelle machine sur l'ancienne et supprimez-la nouvelle machine du patch.

La fonction de copie permet également de construire une bibliothèque de séquences pour plusieurs configurations (cas des opérations de location). Pour ce faire, programmez une série de séquence pour une machine de chaque type installé. Avant le départ en location, utilisez la fonction de copie pour rajouter dans les séquences et les palettes les machines qui seront installées dans le kit loué. Bien que toutes les machines soient ainsi programmées de manière identique, cela permet de fournir un point de départ avancé à l'utilisateur de votre système qui n'a plus qu'à éditer les principales palettes de position par exemple.

Pour les versions DJ/ADP/PCMCIA, lorsque le nombre de canaux ou de machines

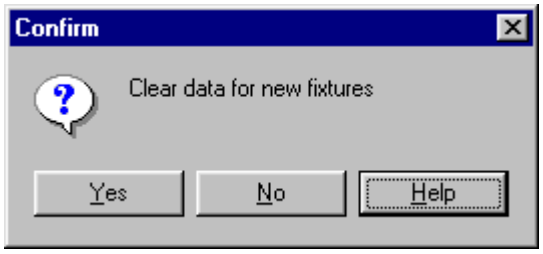
(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

n'est plus suffisant, effacez l'affectation pour libérer les 100 machines et les 4 sorties. Une fois les copies effectuées, ré-affectez les sorties DMX en fonction de la configuration.

26 Fenêtre Clear Fixture Data

Fenêtre Clear Fixture Data

Voir également Copy from fixture 50

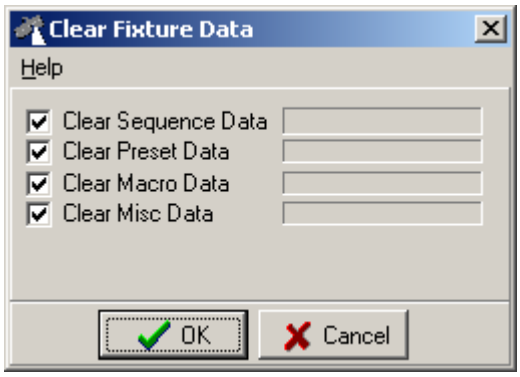


Cette fenêtre s'affiche automatiquement pour supprimer les données lorsque de nouvelles machines sont configurées - à moins qu'elle ne soit désactivée dans le menu Preferences.

Lorsqu'un nouveau projecteur est configuré sur l'intervalle d'adresses utilisé par une machine déjà configurée, les séquences et les palettes contiennent des données incorrectes pour la nouvelle configuration. Pour éliminer toutes ces données, afin que la nouvelle configuration émette des valeurs par défaut saines, utilisez la fonction Clear Fixture Data.

Pour éliminer manuellement une ou plusieurs machines, sélectionnez-les dans la liste des machines configurées. Cliquez avec le bouton de droite pour ouvrir le menu contextuel et choisissez *Clear Fixture Data*. Notez qu'il n'est pas possible d'activer cette option pour une machine nouvellement configurée tant qu'une adresse DMX valide ne lui a pas été donnée et que la configuration a été sauvegardée. Il est possible d'assainir les données de plusieurs machines simultanément en les sélectionnant avant de cliquer avec le bouton de droite.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Fenêtre Clear Fixture Data

De la fenêtre Clear Fixture, choisissez les données à éliminer.

Clear Sequence Data Efface toutes les données programmées dans les séquences.
Clear Presets Efface toutes les données des palettes.
Clear Macro Data Efface le contenu des macros DMX génériques 266
Clear Misc Data Efface les données qui ne rentrent pas dans les données ci-dessus (valeurs DMX par défaut ou contenu des entrées statiques 262)

Notez que l'opération est irréversible : une fois éliminées, les données ne peuvent plus être restaurées. Notez également que pour les changeurs de couleur définis par l'utilisateur 295, seule l'intensité est éliminée, les couleurs sont maintenues.

27 Appliquer les valeurs DMX par défaut aux nouvelles machines

Appliquer les valeurs DMX par défaut aux nouvelles machines

Voir également Profils personnalisés 298, Onglet Special 318.
Voir également Sortie DMX par défaut 111.

Par défaut, LightJockey considère qu'un canal DMX est à 0 lorsqu'il n'est pas programmé. Cependant, certains appareils utilisent des protocoles DMX dans lesquels une valeur 0 peut avoir des effets indésirables, extinction des lampes par exemple. Les bibliothèques de projecteurs définies par l'utilisateur 298 disposent d'une option permettant de spécifier une valeur DMX par défaut différente de 0 pour les canaux de contrôle qui le requièrent. Cliquez sur Yes pour appliquer ces valeurs spécifiques aux nouvelles machines lorsque la fenêtre "Apply Default DMX values to new/modified fixtures" s'ouvre à la sauvegarde de la configuration.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

28 Eléments et terminologie pour la programmation de base

Eléments et terminologie pour la programmation de base

Fixtures

Ce terme désigne dans LightJockey les appareils que le programme contrôle. Il ne s'agit pas uniquement de projecteurs mais de tout appareil qui peut être programmé en DMX comme les machines à fumée ou les moteurs par exemple.

Personalities and protocols - Personnalités et protocoles

Contrôler des projecteurs en DMX n'est pas une méthode 'intelligente'. Il n'existe pas (pour plusieurs raisons et certaines sont bonnes) de standard industriel comportant des commandes comme 'passer en Rouge' ou 'revenir à 50 % de pan/tilt'. Ceci signifie que chaque type d'appareil a son propre ensemble de commandes regroupées sous le terme protocole DMX. Sur les consoles traditionnelles, généralement équipées de faders pour régler les valeurs affectées aux canaux, le programmeur doit connaître les valeurs exactes de chaque canal et savoir également à quelle adresse se situe chaque canal. Les systèmes de contrôle modernes dissimulent pour l'utilisateur cette affectation de commandes et de canaux derrière une représentation symbolique nommée Personnalité. LightJockey utilise une représentation graphique des personnalités pour tous les appareils Martin compatibles DMX : ainsi l'utilisateur n'a pas besoin de connaître les valeurs DMX réelles et l'adresse de chaque canal pour programmer. LightJockey propose également une représentation générique graphique et personnalisable pour programmer les appareils DMX non fabriqués par Martin - mais ceci suppose que l'utilisateur connaît le protocole des appareils qu'il veut piloter.

Voir également Adresses DMX et sorties disponibles 104
Voir également Appareils DMX générique 173
Voir également Appareils définis par l'utilisateur 286
Voir également Contrôler des projecteurs Martin par l'interface DMX 365

Scene

Une 'scene' est l'élément de programmation de base de LightJockey. On appelle parfois cet élément mémoire sur d'autres consoles. Contrairement à la majorité des consoles, LightJockey ne travaille pas avec des scènes individuelles mais plutôt sous la forme de scène comme élément de séquence (voir ci-dessous).

Chaque scène de LightJockey contient des informations sur **tous** les appareils et **tous** les effets. En général, seul un petit nombre d'appareils/effets sont programmés dans une scène parce que LightJockey propose la possibilité de combiner plusieurs scènes pour créer une sortie finale (une préparation ou *cue*) : la plupart du temps, un effet sera inutilisé (unused) ou désactivé (off) dans une scène donnée (voir off/snap/fade 126).

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Par analogie, on pourrait assimiler une scène de LightJockey à une image sur une pellicule de film. Comme l'image, la scène est une photographie des appareils - un ensemble d'informations statiques. Ainsi une scène ne comprendra pas les commandes de couleur Rouge et Bleu de la même roue de couleur pour un même projecteur. Comme pour la pellicule, une 'animation' aura lieu lorsque plusieurs images passeront successivement sur la sortie pour former un film. C'est exactement la même chose lorsque LightJockey exécute successivement plusieurs scènes - dans une séquence par exemple ou lorsqu'une préparation remplace une autre préparation.

Comme nous l'avons déjà dit, une scène ne contient que des commandes statiques. Cependant le résultat d'une commande peut ne pas être statique : par exemple une commande de strobe ou de rotation continue d'une roue de couleur génère un effet dynamique - dans ce cas, la commande statique donne une fréquence de strobe ou une vitesse de rotation mais le résultat sur l'appareil est un effet dynamique.

Les macros de mouvement 128 sont une autre exception notable dont le résultat est dynamique : ce sont des commandes statiques qui génèrent un mouvement du faisceau selon une forme géométrique. Bien que l'information 'se déplacer selon un cercle donné' résulte en un mouvement (un mouvement en cercle ici) - les paramètres qui régissent la macro de mouvement sont statiques et inclus dans une scène.

Séquence

Une séquence est le plus bas niveau de programmation de LightJockey. Une séquence consiste en une ou plusieurs scènes enchaînées de manière séquentielle (d'où le nom séquence). Si la séquence contient plus d'une scene, elle anime les appareils en exécutant des scenes dont le contenu est différent - comme une pellicule portant plusieurs images. Le comportement par défaut d'une séquence qui arrive sur la dernière scène est de boucler en reprenant son exécution sur la première scène pour obtenir une animation continue.

Voici un exemple très simple de séquence contenant 3 scènes :
La scène 1 demande à un appareil de passer en rouge. La scène 2 demande au même appareil de passer en jaune et la scène 3 lui demande de passer en vert. Quand cette séquence est restituée dans le mode par défaut, la séquence 'anime' la couleur du faisceau en 3 couleurs - successivement rouge puis jaune puis vert - et lorsque celui-ci arrive au vert, il reprend la séquence au rouge et ainsi de suite ...

Temps de tenue (Scene time) et temps de transferts (Fade time)

La **séquence** contient également des paramètres qui vont régir la manière dont l'animation prend place. Le premier paramètre à évoquer est appelé **scene time** - ou temps de tenue. Dans l'exemple précédent, un temps de tenue de 1 seconde pour chaque scène ordonnerait à LightJockey d'avancer dans la séquence en respectant 1 seconde " d'affichage " pour chaque scène.
Ce temps de maintien peut être ajusté individuellement pour chaque scène avec la

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

fenêtre de contrôle de séquence (sequence control). Ainsi la scène 1 pourrait voir un *scene time* de 1 seconde mais les scènes 2 et 3 pourraient avoir des *scenes times* de 0.5 et 2 secondes respectivement.

La séquence dispose également d'un temps de transfert ou **fade time** pour chaque scène. Ce temps de transfert commande à LightJockey la durée de la transition entre la position programmée dans la scène 1 et la position programmée dans la scène 2 (la position sur la roue de couleur par exemple).
On peut encore utiliser ici l'analogie avec le cinéma. Un film montrant une personne marchant d'un côté à l'autre d'une pièce nécessitera de nombreuses images intermédiaires si on veut que le mouvement soit fluide. C'est de la même manière qu'on demandera à LightJockey de calculer un déplacement fluide : on programme une position de départ et une position d'arrivée (sur la roue de couleurs par exemple) dans deux scènes, puis on laisse LightJockey calculer toutes les positions intermédiaires (par analogie, les images de la pellicule). C'est de cette manière que fonctionnent les transferts ou *fading*.

Avec notre exemple de séquence en 3 scènes, donner un temps de transfert de 3 secondes pour chaque scène signifierait que le temps mis pour passer d'une couleur à l'autre sera de 3 secondes. Dans ce cas LightJockey calcule toutes les positions possibles entre les deux couleurs et génère les valeurs correspondantes au rythme nécessaire pour que la roue de couleur passe du rouge au jaune, par exemple, en 3 secondes exactement.

Notez que pour qu'un effet passe d'une position à une autre avec un transfert en fondu, il est nécessaire d'activer pour cet effet un transfert de type *fade*. Voir off/snap/fade 126

Une séquence peut ne contenir qu'une scène : on utilise dans ce cas-là le terme de séquence statique ou *static sequence*. Ici le temps de tenue ou *scene time* n'a plus lieu d'être puisqu'il n'y aura plus de progression. Par contre, le temps de transfert ou *fade time* garde toujours son importance puisqu'il contrôlera la durée de mise en place de la séquence statique depuis l'effet précédent (quel qu'il soit dans LightJockey).

Voir également Temps de tenue et temps de transfert 127
Voir également Contrôle des séquences 186

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Cues ou préparations

Une Cue permet d'exécuter simultanément jusqu'à 12 séquences. C'est l'élément de LightJockey théoriquement programmé et restitué par l'utilisateur. Bien que LightJockey autorise la restitution de séquences seules, les préparations ou Cues offrent plus de flexibilité en terme de dynamique.

Il est important de comprendre que les préparations ne contiennent que des références aux séquences et non pas les séquences elles-mêmes. Ainsi, si une séquence est modifiée, les changements seront répercutés sur **toutes** les préparations qui l'utilisent. Cela signifie également qu'il n'est pas nécessaire de sauvegarder une préparation parce qu'une séquence a été modifiée, les changements sont propagés automatiquement.

Comme il est dit plus haut, il n'est pas nécessaire de programmer tous les appareils et tous les effets dans une seule scène pour obtenir un tableau complet. La raison principale est qu'en combinant des séquences dont les éléments forment chacun une partie des effets nécessaires, il est plus facile de réutiliser certains de ces éléments pour créer d'autres tableaux. C'est aussi le seul moyen pour obtenir des temps de transferts différents sur différents effets puisqu'une séquence n'admet qu'un seul temps de transfert par scène - un changement de couleur lent avec un chaser d'intensité rapide par exemple.

Voici un exemple de préparation à 3 séquences :
- La séquence 1 contient les commandes d'ouverture de tous les gradateurs à 100% (séquence statique)
- La séquence 2 contient les commandes pour effectuer une boucle entre les couleurs rouge, vert et bleu (séquence non statique)
- La séquence 3 contient des commandes pour déplacer les faisceaux selon une superbe forme complexe (séquence non statique).

Le résultat obtenu est un mouvement des appareils selon la figure complexe, changeant en permanence de couleur et tous les gradateurs ouverts à fond.

En remplaçant la séquence 1 par une séquence statique qui force les appareils à un effet de strobe à pleine intensité, on obtient une préparation différente : le même changement de couleurs, le même mouvement mais avec un effet de strobe en plus. Pour obtenir le même résultat depuis une séquence, il faudrait modifier toutes les scènes pour rajouter un effet de strobe dans chacune.

Un autre exemple typique consisterait à faire tourner notre première préparation mais en ayant 2 appareils pointant une zone spécifique en blanc à 50% d'intensité pendant que tous les autres continuent leur mouvement en changeant de couleur. Encore une fois, sans le principe de construction des cues, il faudrait ré-éditer toutes les scènes pour programmer ces deux machines particulières avec cette nouvelle position, en blanc à 50%.
Grâce au système des préparations et aux règles de priorité, il est possible de construire une nouvelle séquence statique comprenant uniquement ces deux

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

appareils braqués sur la position choisie, en blanc à 50%. Cette séquence statique est ajoutée à la préparation en position de priorité et prend le contrôle des deux machines - les autres continuant d'exécuter les séquences de mouvement et de couleur d'origine sans être affectées.

Le principe des priorités dans les préparations n'est pas dépendant des machines mais plutôt de leurs effets de manière individuelle. La création des séquences et des préparations est alors plus dépendante des goûts de chacun et du choix des machines et de leur nombre

Certains pupitreurs programmeront tout le kit de machines ou des groupes de machines dans plusieurs séquences pour obtenir uniquement les effets désirés. Puis ils utiliseront ces séquences dans des préparations pour grouper leurs effets - chaque groupe exécutant sa propre séquence.

D'autres préfèreront rendre leur programmation plus modulaire et ne programmer qu'un effet par séquence - une rotation de couleurs dans une séquence, un choix de gobo dans un autre et un mouvement dans une troisième etc ... En combinant ces séquences dans une préparation, on obtient un tableau complet.

Cependant, la plupart des gens utilisent un peu des deux méthodes. Il n'y a pas de règle précise sur la manière de concevoir une cue - c'est plus une affaire de choix personnel.

Voir également Contrôle des Cues 194

CueList ou *séquentiel*

L'élément final de la restitution sous LightJockey est la CueList ou séquentiel. Il permet de restituer des cues dans un ordre déterminé. Les séquentiels peuvent être synchronisés sur l'horloge interne du PC ou sur un timecode provenant du lecteur de CD ROM. Ils peuvent également être exécutés en mode manuel avec une touche Go si on réalise un spectacle de type théâtre où tous les effets sont planifiés et préprogrammés.
Les cuelists utilisent le système de préparations standard - il n'y a pas de méthode spécifique pour construire et restituer les cues.

Voir également Contrôle des CueLists 233

La séquence courante - Current sequence

Il est essentiel de comprendre que LightJockey a **toujours une séquence dite courante**. On peut associer cet élément à un dossier ouvert en permanence pour éditer une séquence. Lorsqu'on enregistre une séquence, c'est toujours la séquence 'courante'. Lorsqu'on charge une séquence déjà créée pour la modifier, elle est chargée dans la 'séquence courante' pour l'édition.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

En principe, la séquence courante est toujours prise en compte pour calculer l'état lumineux en sortie de LightJockey - cependant si cette séquence ne contient aucune commande, elle ne sera pas visible sur la sortie.

La préparation courante - Current Cue

De la même manière, LightJockey dispose toujours d'une préparation courante ou current cue. Celle-ci peut également être associée à un dossier ouvert en permanence pour modifier une cue existante. Lorsqu'on restitue une cue ou qu'on la récupère pour la modifier, celle-ci est chargée dans la 'préparation courante'. Comme pour la séquence courante, la préparation courante est présente sur la sortie. Si elle ne contient aucune commande - aucune séquence en fait - aucun effet ne sera visible.

29 Bibliothèques personnalisées

Voir également Backup & Restore 64
Voir également Utilisation de l'option de Data Restore 62
See also Démarrer LightJockey avec une bibliothèque utilisateur spécifique 61

Il est possible dans LightJockey d'utiliser des bibliothèques personnalisées - User Libraries. Ces bibliothèques contiennent la plupart des informations modifiables par l'utilisateur. En utilisant plusieurs bibliothèques, il est possible de conserver des configurations et des programmes séparés de la configuration standard. Activer une bibliothèque personnalisée impose de redémarrer LightJockey.

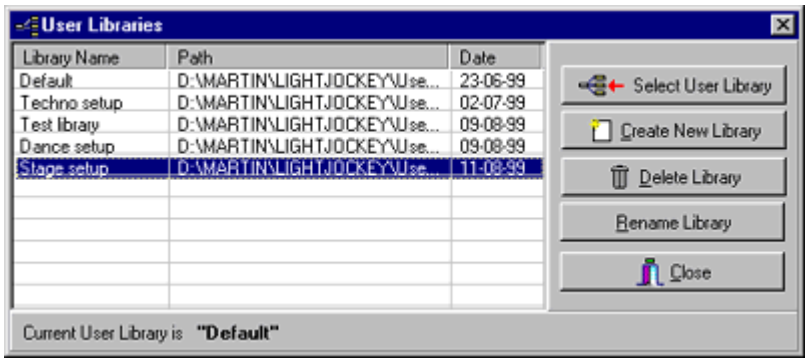
Lightjockey affiche toujours la bibliothèque actuellement utilisée dans le titre de la fenêtre principale.

Titre de la fenêtre principale : ici la bibliothèque est " Default ".

Il n'est pas possible d'importer ou de partager les données de plusieurs bibliothèques différentes. Il est également très déconseillé de copier manuellement ou de déplacer des fichiers avec l'explorateur Windows. Les structures de données de LightJockey sont souvent inter-dépendantes et la bibliothèque peut ne pas fonctionner si un simple fichier est déplacé ou recopié. Dans tous les cas, ne copiez ou ne déplacez jamais un fichier pendant que LightJockey est en cours d'exécution : assurez-vous d'abord que LightJockey est fermé.

La fenêtre de bibliohèque personnalisée de LightJockey est accessible depuis le menu principal :

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Bibliothèque personnalisée

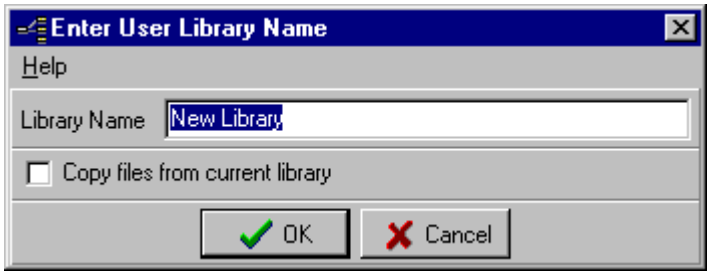
La colonne la plus à gauche donne le nom (personnalisable) de chaque bibliothèque. La colonne du milieu indique le chemin d'accès sur le disque et la colonne la plus à droite donne la date de création.

La bibliothèque par défaut " Default Library "

La bibliothèque par défaut est un cas très particulier de bibliothèque utilisateur. Elle ne peut êre ni effacée ni renommée. Si cette bibliothèque n'est pas accessible au démarrage de LightJockey, il en crée une nouvelle automatiquement.

Créer une nouvelle bibliothèque une personnalisée

Pour créer une nouvelle bibliothèque, cliquez sur **Create New Library**. Une nouvelle fenêtre de dialogue s'ouvre :



Entrez le nom de la nouvelle bibliothèque et validez l'option 'Copy files ...' si elle est disponible. Cette option copie tous les fichiers de configuration de la bibliothèque en cours pour créer une base pour la nouvelle - à ce point, les deux bibliothèques sont strictement identiques.

Sélectionner la nouvelle bibliothèque

Cliquez sur le nom de la nouvelle bibliothèque à activer puis cliquez sur **Select User Library**. Pour charger les informations qu'elle contient, vous devez redémarrer LightJockey. Répondez Oui (Yes) à la proposition de chargement pour la mettre en place ou sur Non (No) pour annuler le changement.

Supprimer une bibliothèque utilisateur

Pour supprimer une bibliothèque personnalisée, cliquez sur son nom dans la liste

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

puis sur **Delete Library**. Attention : il n'est pas possible de supprimer la bibliothèque courante.

Changer le nom d'une bibliothèque
Cliquez sur le nom de la bibliothèque à renommer puis sur **Rename Library**.

30 Démarrer LightJockey depuis une bibliothèque utilisateur spécifique

LightJockey peut démarrer en utilisant une bibliothèque utilisateur spécifique en ajoutant un paramètre spécifique à la commande de démarrage (ou dans le raccourci Windows).

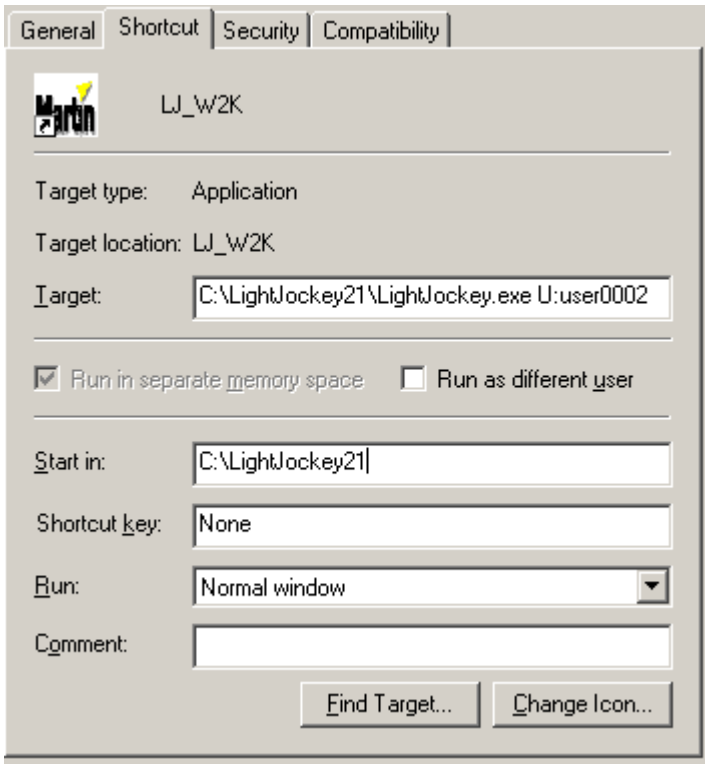
La syntaxe est <LightJockey> <U:[biblio_perso]> where biblio_perso est le nom du dossier dans lequel se trouve la bibliothèque personnalisée. Utilisez la fenêtre User Library 59 pour retrouver le chemin exact vers le répertoire de bibliothèque spécifique.

Lorsque vous spécifiez le chemin d'accès, seul le nom du dernier répertoire doit être mentionné.

Exemples:

LightJockey U:user0001 - démarre avec la bibliothèque située dans <LJinstallation>\user\user0001
LightJockey U:Default - démarre avec la bibliothèque située dans <LJinstallation>\user\default

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Modification du raccourci vers LightJockey

31 Utilisation de la commande Data Restore

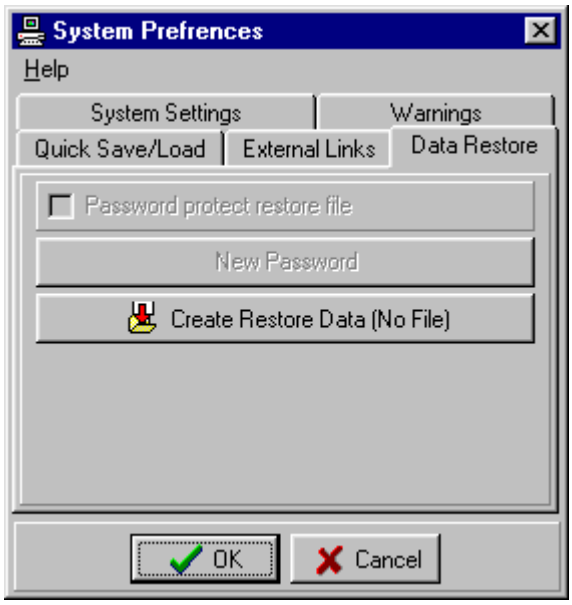
Voir également Sauvegarde et restauration 64

LightJockey est capable de sauvegarder le contenu d'une bibliothèque utilisateur et de la récupérer à la demande pour en rétablir le contenu exact. Cette sauvegarde peut être protégée par un mot de passe pour que la sauvegarde ne soit réalisée que par du personnel autorisé. Les données sont sauvegardées sur le disque dur du PC.

Cette fonction de sauvegarde n'est pas conçue comme une méthode générale pour les données de LightJockey.
Elle est conçue principalement pour les installations de type fixe (clubs par exemple) où des utilisateurs non expérimentés peuvent avoir accès à des réglages d'ordre général. Cette option permet à ces utilisateurs de récupérer rapidement une configuration fonctionnelle telle qu'elle l'était à l'origine sans avoir à rechercher de fichiers spécifiques.

Créer une sauvegarde de données

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

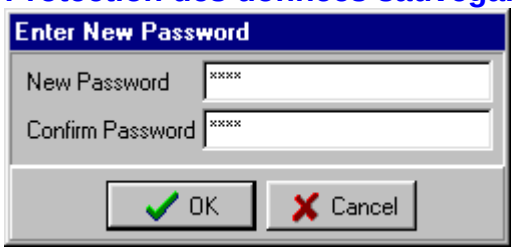


Fenêtre Create Restore Data

Pour créer la sauvegarde, ouvrez le menu de préférences du système (setup/preferences/system) et choisissez l'onglet **Data Restore**. Cliquez sur **Create Restore Data**. Une capture complète de toute la configuration (réglages et contenu des dossiers d'utilisateur) est effectuée et un répertoire utilisateur supplémentaire est créé pour une restauration ultérieure.

Une fois les données sauvegardées, vous pouvez protéger l'accès à cette fenêtre par un mot de passe.

Protection des données sauvegardées avec un mot de passe



Fenêtre de saisie du mot de passe

Une fois la sauvegarde terminée, la fenêtre de création de sauvegarde peut être protégée par un mot de passe pour que seul le personnel autorisé puisse accéder aux données. Pour installer ou modifier un mot de passe, cliquez sur **New Password**. Entrez le mot de passe à l'identique deux fois et cliquez sur **OK**. De retour à la fenpetre Create Restore Data, cochez l'option **Password Protect Restore File**. L'accès à la fenêtre Create Restore Data est désormais protégée par le mot de passe. Il n'est pas possible d'accéder aux données ou de faire une sauvegarde sans celui-ci.

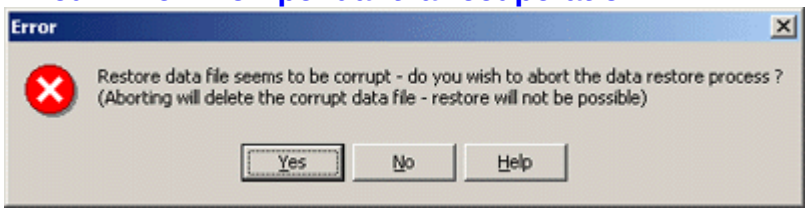
(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Récupération des données sauvegardées

Si une configuration doit être rétablie, ouvrez le menu Restore Program Data du menu **System**. Notez que l'option n'est disponible que si une sauvegarde a déjà été réalisée. Confirmez la demande de redémarrage de LightJockey. LightJockey rétablit la configuration depuis les données sauvegardées au démarrage.

ATTENTION
Toutes données présentes dans les répertoires utilisateurs et dans les bibliothèques est effacée avant la récupération. Le processus est irréversible.

Erreur 'File Error' pendant la récupération


Error
Restore data file seems to be corrupt - do you wish to abort the data restore process ?
(Aborting will delete the corrupt data file - restore will not be possible)
Yes
No
Help

Après le redémarrage, LightJockey essaie de récupérer les données depuis la sauvegarde. Si la sauvegarde s'avère corrompue, le message d'erreur ci-dessus apparaît, proposant d'annuler la procédure de restauration. Attention : interrompre la procédure efface les fichiers de restauration.

32 Sauvegarde et récupération

Voir également Utilisation de la commande Data Restore 62
Voir également Bibliothèques utilisateur 59

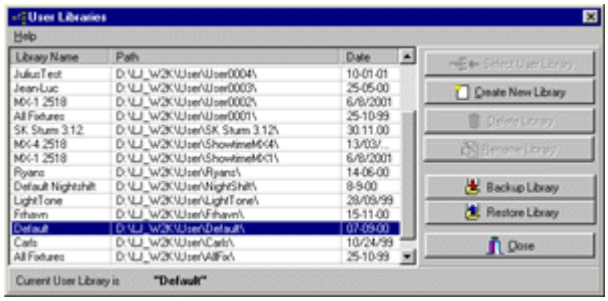
LightJockey dispose d'une fonction de sauvegarde et de restauration individuelle des bibliothèques utilisateur 59 - mais ne il possède pas de fonction de sauvegarde globale de toute l'installation. Pour une sauvegarde complète, utilisez une application comme Winzip (www.winzip.com

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

) ou les fonctions de sauvegarde/récupération intégrées à Windows.

Notez que la récupération d'une sauvegarde remplace **complètement** le contenu des bibliothèques existantes.

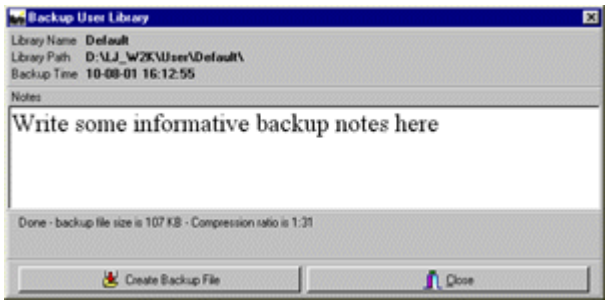
Créer une sauvegarde



Sélection des bibliothèques pour la sauvegarde

Sélectionnez (surbrillance) la bibliothèque utilisateur à sauvegarder dans la liste des bibliothèques présentes (System/User Libraries dans le menu principal). Pour sauvegarder la bibliothèque en cours, fermez toutes les fenêtre de LightJockey - de nombreux fichiers peuvent ne pas être mis à jour tant que les fenêtres qui les traitent ne sont pas fermées.

Pour vous assurer que les fichiers sont tous bien fermés, arrêtez LightJockey et redémarrez-le.


Backup User Library
Library Name Default
Library Path D:\LJ_W2K\User\Default\
Backup Time 10-08-01 16:12:55
Notes
Write some informative backup notes here
Done - backup file size is 107 KB - Compression ratio is 1:31
Create Backup File
Close

Sauvegarde

La fenêtre ci-dessus dispose d'un bloc-note pour commenter la sauvegarde - ces commentaires seront intégrés à la sauvegarde et seront utiles comme référence pour la recherche d'une sauvegarde particulière.

Cliquez sur **Create Backup File** pour lancer la procédure de sauvegarde. Celle-ci collecte et compresse les éléments de la structure sélectionnée pour n'en faire qu'un seul fichier. Une fois ce fichier créé, vous pouvez le transférer vers un autre support (autre disque dur, réseau ou CD ROM) avec les méthodes standards de Windows.

Sauvegarde sur disquette

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

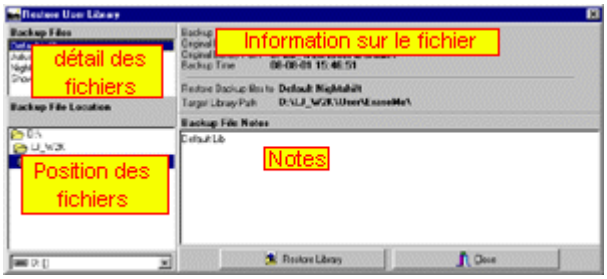
Le fichier de sauvegarde peut être particulièrement volumineux. C'est la responsabilité de l'utilisateur de choisir le support adéquat pour déplacer la sauvegarde. Comme les données sont compressées (à des taux parfois supérieurs à 1 :30), la plupart des fichiers peuvent contenir sur une disquette. Les disquettes sont particulièrement connues pour leur manque de fiabilité et leur fragilité. Assurez-vous que vos disquettes sont correctement formatées. Si le fichier de sauvegarde est important en terme d'archivage, il est préférable de faire plusieurs copies identiques sur des disquettes neuves plutôt que sur une seule.

Récupération d'une bibliothèque archivée

Une sauvegarde ne peut être restaurée que dans une bibliothèque existante - pour effectier une récupération vers une nouvelle bibliothèque, créez une nouvelle bibliothèque vide avant tout.

NOTE Récupérer une sauvegarde efface complètement le contenu de la bibliothèque dans laquelle est effectuée la récupération.

Pour récupérer un fichier de sauvegarde, sélectionnez la bibliothèque dans laquelle seront placés les fichiers restaurés avec la fenêtre de sélection des bibliothèques (Menu System/User Libraries) - puis cliquez sur Restore Library.



Fenêtre Restore User Library

Utilisez les contrôles de sélection de fichier pour indiquer l'endroit où se trouve la sauvegarde. Choisissez le fichier archive dans la liste (elle donne la liste des archives disponibles dans le répertoire).
Lorsqu'une archive est choisie, les notes intégrées (s'il en existe) sont extraites et affichées.

Cliquez sur **Restore Library** pour lancer la restauration vers la bibliothèque choisie.

Note : si les données sont placées dans la bibliothèque courante active, LightJockey redémarrera automatiquement.

Utilisation des sauvegardes dans une installation différente

Le système de sauvegarde permet de transférer le contenu des bibliothèques d'une installation LightJockey vers une autre - vérifiez toutefois que l'installation est de la

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

même version ou d'une version supérieure. Restaurer les données vers une version plus ancienne peut provoquer des comportements erratiques.

33 Palettes utilisateur

Les palettes utilisateurs sont accessibles depuis la plupart des menus de contrôle des projecteurs (hormis le contrôle de lampe et les contrôles de Pan et Tilt).

Les palettes ont beaucoup de points communs avec les
Presets de position ou palettes de position 138
.

Deux exceptions cependant :

1. Lorsqu'une palette est assignée à une machine, ce sont les valeurs réelles qui sont assignées et non une référence. Cela signifie en particulier que si une palette est modifiée, les changements **NE SONT PAS REPORTES** dans les scènes et séquences où elle est utilisée.
2. Les données de transfert de chaque effet sont enregistrées avec les valeurs. Lorsqu'une palette est utilisée, seules les entrées dont le transfert est réglé sur fade ou snap seront appliqués. Il est ainsi possible de créer des palettes ne contenant qu'une partie des fonctions et d'en utiliser n'importe quelle combinaison (ex : une palette d'iris et une palette de mise au net).

34 Téléchargement depuis Internet

Pour accéder aux mises à jour disponibles sur Internet, votre PC doit avoir un navigateur installé et doit bien sûr être connecté.

Sur notre site www.martin.dk, il existe une zone de service dédiée à LightJockey.

Informations générales sur LightJockey :
http://www.martin.dk/service/products/LightJockey.htm

Mises à jour du logiciel :
http://www.martin.dk/service/software/logs/LightJockey_sw.htm

Version de démonstration :
http://www.martin.dk/service/software/controller/LJ/demo.htm

Il existe également un forum de discussion spécifique à LightJockey sur le site Web de Martin. Il est accessible par la section *service & support* ou directement depuis :

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Here; il est accessible à n'importe qui.

Fichiers PDF

Vous devez installer "Adobe Acrobat Reader" sur votre ordinateur pour être capable de lire les fichiers de type PDF. Acrobat Reader est téléchargeable depus le site de Adobe.

35 Configuration du bureau

Voir également Menu contextuel des icônes 118.

Cliquez sur n'importe quel projecteur vide sur le bureau avec le bouton droit de la souris pour accéder au menu contextuel.

Onglets du bureau

Les appareils pilotés par LightJockey sont représentés par des icônes sur le bureau : ces icônes peuvent être placées n'importe où, réparties par onglets ou *tabs*. Ce système permet d'organiser les appareils en fonction de ses méthodes personelles. Pour créer ou éditer les onglets, cliquez sur " tabs " dans le menu contextuel (cliquez à droite avec la souris). Utilisez 'Add' pour créer un nouvel onglet, Edit pour modifier son nom et Delete pour l'effacer.

Placer une icône de projecteur sur le bureau

Lorsqu'un nouvel appareil a été configuré 46, son icône n'est pas encore assignée à un onglet du bureau.
Un appareil ne peut pas être programmé tant qu'il n'a pas été placé en icône sur le bureau - pour placer l'appareil, faîtes-le simplement glisser avec la souris de la liste des appareils non assignés (unassigned list) vers le bureau - dans l'onglet de votre choix. Cette liste s'ouvre automatiquement dès que de nouveaux appareils sont configurés. Vous pouvez aussi placer automatiquement tous les appareils configurés sur l'onglet en cours avec la fonction **place all**.

Déplacer les icônes des appareils

Sélectionnez l'option "Icons" puis "move all" dans le menu contextuel du bureau. Toutes les icônes sont passées en mode déplacement et il est désormais possible de les placer où l'on souhaite sur l'onglet en cours avec la souris. Dans ce mode, les icônes ne peuvent pas être sélectionnées pour la programmation. Une fois que les icônes sont réorganisées, désactivez l'option "move all" du menu contextuel pour repasser en mode programmation.

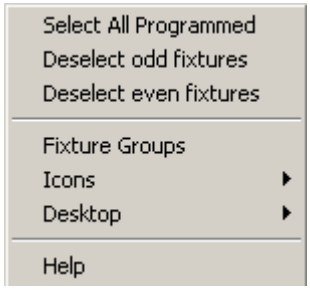
Placer un appareil sur un onglet spécifique

Si l'appareil est toujours dans la liste des projecteurs non assignés, activez l'onglet voulu en cliquant dessus puis placez l'appareil sur le bureau.
Pour passer un appareil déjà en icône vers un autre onglet, cliquez dessus avec le bouton de droite pour le désassigner (unassign). La liste des appareils non assignés

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

s'ouvre automatiquement. Activez l'onglet choisi et faîtes glisser l'appareil sur le bureau.

Menu contextuel du bureau (Desktop Popup)



Cliquez avec le bouton de droite sur le bureau pour ouvrir le menu contextuel du bureau

Select All Programmed Sélectionne tous les appareils programmés dans la séquence ou la scène en cours. L'option 'Show programmed fixtures' (voir ci-dessous) doit être activée.
Deselect Odd Fixtures Désélectionne tous les appareil dont le numéro est impair.
Deselect Even Fixtures Désélectionne tous les appareil dont le numéro est pair.
Fixture Groups Accès aux groupes de projecteurs 114.

Menu Icons

Style d'icône - Style
Le menu contextuel offre la possibilité d'utiliser deux styles d'icônes de projecteurs. Sélectionnez l'option "Icons" puis "Style" dans le menu contextuel du bureau.

- Fixed Size : Tous les icônes ont la même taille.
- Image Size : Les icônes sont dimensionnées selon la taille réelle de l'appareil : en général, les gros appareils ont de grosses icônes.

Les icônes sont également redimensionnées en fonction du nom de l'appareil (nom personnalisé par l'utilisateur)
Move all
Bascule toutes les icônes entre le mode normal et le mode déplacement (grisées). Pour arranger les icônes sur le bureau, voyez ci-dessus. En mode déplacement, les icônes ne sont pas accessibles pour la programmation.
Ré-organisation automatique - Auto-arrange Icons
Cette fonction organise automatiquement les icônes sur le bureau - dans l'onglet actuel - selon le type de projecteur ou son numéro.
Show Programmed Fixture
Activée, cette option force l'affichage d'un rectangle de couleur sur les icônes des appareils programmés. Un rectangle vert indique que l'appareil est programmé dans la scène courante. Un rectangle cyan indique que l'appareil est programmé dans une

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

autre scene que celle en cours. Cette fonction est désactivée par défaut. Cette fonction dispose d'une basse priorité et, dans le cas d'installations complexes, son affichage peut prendre un certain temps.

Appareil programmé dans la scène courante

Appareil programmé dans la séquence courante

Unassign Icons

Désassigne toutes les icônes de l'onglet courant ou celles qui sont sélectionnées[117].

Le Bureau

Onglets - Tabs

Utilisez cette fenêtre pour créer, renommer ou effacer des onglets.

Grille - Grid

La grille permet de faciliter l'alignement des icônes sur le bureau. Utilisez le menu contextuel pour l'activer.

Fond d'écran - Wallpaper

Il est également possible d'utiliser une image de type bitmap comme fond d'écran pour le bureau. Sélectionnez l'option Image dans le menu contextuel, localisez l'image sur votre disque dur et cliquez sur OK.
Attention : il n'est possible d'utiliser que des images au format standard Windows (.BMP). Soyez conscients qu'une image complexe sera gourmande en temps de calcul pour l'affichage et risque de ralentir le travail graphique.

- Stretch Image : agrandit l'image pour qu'elle occupe tout le fond du bureau.
- Center Image : centre l'image sur le fond de bureau mais ne modifie pas sa taille.

Il n'est pas possible d'afficher en même temps le papier peint et la grille.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

36 Premiers pas

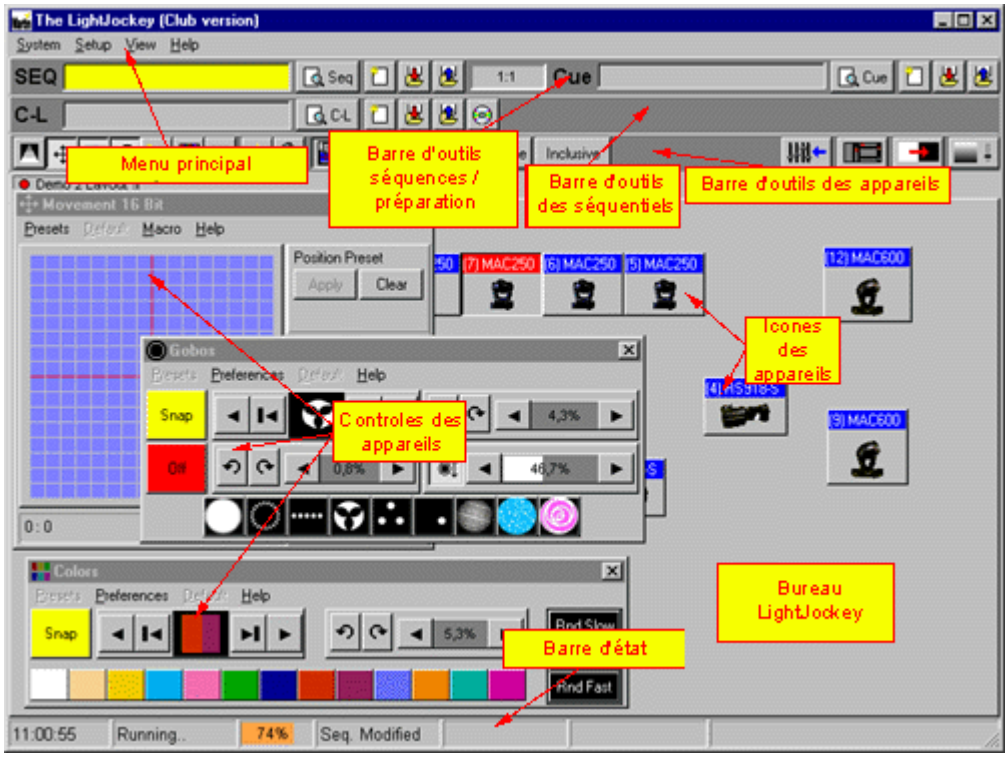
Programmation de LightJockey

Introduction à la programmation

Cette courte introduction vous permettra de démarrer rapidement avec LightJockey. Elle suppose que vous avez une certaine expérience de la programmation des projecteurs asservis et que vous connaissez Windows. Pour plus de détails, reportez-vous aux autres rubriques de cette aide en ligne.

La programmation de LightJockey est très similaire - sur de nombreux points - avec la programmation du 3032. Les temps de transfert (fade times) et les fonctions Off/Snap/Fade sont toutefois de nouvelles fonctions pour les utilisateurs du 3032.

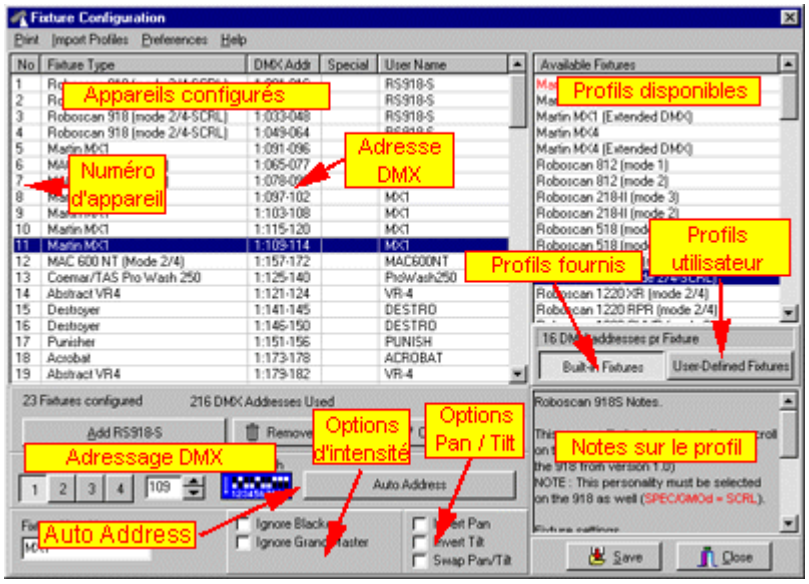
La meilleure méthode pour découvrir LightJockey, c'est de l'essayer. Au fur et à mesure que vous avancerez, souvenez-vous que cliquer avec le bouton de gauche ou le bouton de droite de votre souris ne provoque pas le même type d'action. Notez également que selon la version du logiciel, les options disponibles, les noms des fenêtres et des boutons peuvent être différents de ceux proposés ici.



Configurer les appareils

Une fois le matériel détecté, il faut configurer et adresser les appareils que vous piloterez dans LightJockey avec la fenêtre Fixture Configuration. Dans l'exemple suivant, LightJockey va contrôler 2 MAC 600.

1. Choisissez Setup > Fixture Configuration dans le menu principal.
2. Choisissez "MAC 600 (mode 2/4)" dans la liste des projecteurs disponibles 'Available Fixture Types' (assurez-vous que le bouton 'built-in fixtures' est activé). Glissez et déposez le mot MAC 600 sur la première ligne avec la souris. Faîtes de même pour la ligne 2 (il est également possible d'ajouter plusieurs appareils à la fois avec la commande Add).
3. Si les adresses sont déjà configurées sur les appareils, cliquez, pour chacun, sur son nom dans la liste puis sur la sortie DMX sur laquelle il est connecté et entrez son adresse dans le champs DMX Address.
4. Si vous souhaitez que le contrôleur assigne automatiquement les adresses, cliquez sur Auto Address. Cliquez sur Find Address puis sur OK. Notez les adresses données par le programme et reportez-les sur les appareils en respectant la configuration proposée par LightJockey.
5. Cliquez sur le premier MAC 600. Entrez 'Gauche' dans le champ Fixture Username.
6. Cliquez sur le second MAC 600 et nommez-le 'Droite'.
7. Enregistrez la configuration et fermez la fenêtre.



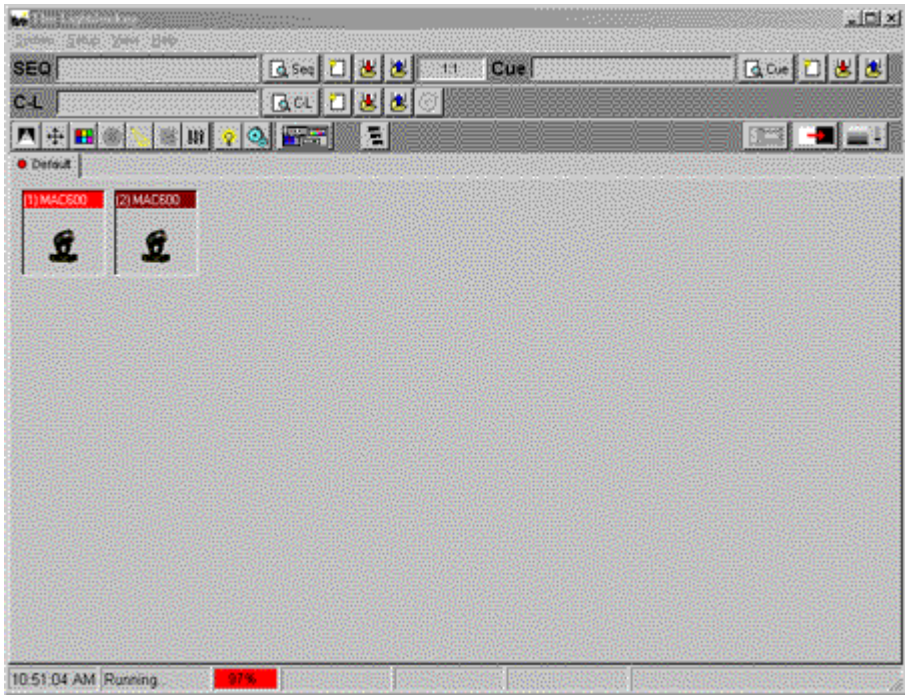
Configuration du bureau

Les appareils pilotés s'affichent sous la forme d'icônes sur le bureau. Pour créer et placer ces icônes, faîtes glisser le nom des appareils de la liste 'Unassigned fixtures' vers le bureau. Les icônes peuvent être organisées comme bon vous semble sur différentes pages ou 'onglets'.

1. La liste des appareils non assignés s'affiche automatiquement. Elle peut également être ouverte en sélectionnant View > Unassigned Fixtures dans le menu principal.
2. Faîtes glisser les MAC 600 sur le bureau.
3. Cliquez avecle bouton de droite de la souris sur le bureau. Choisissez Icons > Auto Arrange. Cliquez sur OK. D'autres types de menus contextuels apparaissent avec un clic 'à droite' sur les icônes mais ils seront développés plus en détail par

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

la suite.



Concepts de base de LightJockey

Comprendre ces concepts est une étape essentielle pour aborder la programmation avec LightJockey. Ne vous inquiétez pas s'ils sont nouveaux pour vous, les exemples qui suivent sont là pour les illustrer. Ils seront également plus évidents lorsque vous les aborderez par la pratique.

Cues, séquences et scènes

Un spectacle est traditionnellement divisé en préparations ou *cues* et celles-ci sont exécutées depuis une conduite ou séquentiel - ou Cuelist - qui les regroupe. LightJockey peut également restituer un séquentiel depuis le contrôleur d'accès direct Martin 2532 qui est disponible comme accessoire.
Une préparation gère jusqu'à 12 séquences qui peuvent s'exécuter simultanément. Pour compléter leur gestion, les préparations disposent de temporisations et d'options de boucle.
Une séquence est une liste de scènes exécutées successivement, l'une après l'autre. Une séquence contient jusqu'à 999 scènes mais peut aussi n'en contenir qu'une seule.
Une scène est groupe d'instructions pour tout ou partie des appareils connectés. Ces instructions comprennent des commandes statiques, un temps de fondu ou *fade time* et un temps de maintien ou *scene time*. Une commande dite statique est un groupe d'instructions DMX telle que 'insérer le filtre rouge' ou 'mettre le gobo triangle en rotation dans le sens horaire'. Le temps de fondu - *fade time* - correspond à la durée nécessaire pour mettre la scene en place sur la sortie - par exemple, le temps pour passer d'une couleur à une autre. Le temps de maintien - *scene time* - correspond à la durée écoulée avant le début de la scène suivante. Si le *scene time*

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

est supérieur au *fade time*, l'appareil effectue le transfert vers la scène puis s'arrete avant d'attaquer le transfert suivant.

Préparation courante et séquence courante - Current cues & current sequences

Pour programmer des préparations ou des séquences, vous devez en créer des nouvelles ou recharger celles qui existent sur votre ordinateur en utilisant les fonctions de Windows comme le Glisser/déposer. Une fois qu'elles sont sur le bureau, elles deviennent la préparation ou la séquence courante.
La préparation courante n'est pas affichée comme la séquence courante. Le résultat de la préparation courante est affiché sous la forme de changement dans les fenêtres de contrôle - le curseur de la fenêtre de Pan/Tilt se déplace en fonction de la position des faisceaux. Cette fonction vous permet de voir les effets programmés sans avoir à connecter de machines à LightJockey.
Les fenêtres de contrôle des effets programmés dans la séquence courante restent fixes : il n'y a donc pas besoin d'essayer d'attraper le curseur Pan/Tilt par exemple lorsqu'on veut modifier une séquence de position. Pour visualiser les effets de la séquence, il faut la replacer sur le disque en chargeant une autre séquence ou en utilisant la fonction New/Clear Sequence sur la barre d'outils Sequence.

Exécution du bas vers le haut

Comprendre les priorités d'exécution est un élément vital pour votre programmation. LightJockey exécute d'abord la séquence courante puis exécute les séquences de la préparation courante (*current cue*) du bas (séquence 12) vers le haut (séquence 1). Lorsque deux séquences contiennent des commandes pour le même effet, c'est la séquence dont le numéro est le plus fort qui a priorité ; les instructions de l'autre séquence ne sont pas exécutées.

Modes Off/Snap/Fade

La plupart des commandes d'effets ont un commutateur Off/Snap/Fade (O/S/F). Par défaut, celui-ci est en rouge et affiche Off. Cliquez une fois sur le bouton pour activer le mode Snap : le bouton passe en jaune et affiche Snap. Cliquez à nouveau pour activer le mode Fade : le bouton s'affiche en vert et confirme en affichant le mot 'Fade'. Certains effets ne disposent que des modes Off et Snap - l'amorçage des lampes par exemple.
En mode **Off**, le contrôle n'envoie aucune commande. Ceci donne à l'effet le plus bas niveau de priorité dans l'ordre d'exécution des séquences. Il ne désactive pas l'effet pour autant. Par exemple, un gradateur sera laissé sur Off dans la séquence 10 si vous voulez programmer les gradateurs dans la séquence 9 ou inférieure.
En mode **Snap**, l'effet effectue ses transferts à sa vitesse maximale.
En mode **Fade**, la vitesse de l'effet est déterminée par le temps de fondu. Ainsi, pour créer une scène avec un mouvement de pan en 10 secondes, commencez par définir le mouvement avec la fenêtre de contrôle de Pan/Tilt, puis réglez le commutateur O/S/F de pan sur Fade et enfin, réglez le temps de fondu (fade time) de la scène sur 10 secondes.
Activer le mode Snap ou Fade pour un effet lui confère le plus haut niveau de priorité. Laissez le commutateur sur Off si vous ne programmez par cet effet.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Amorcer les lampes

La plupart des appareils Martin équipés de lampes à décharge doivent être amorcés depuis la console. Il existe 3 méthodes pour le faire :

- Utilisez la commande d'amorçage automatique de LightJockey (Automatic Lamp Strike).
- Programmez une préparation (*cue)* d'amorçage. Ce n'est pas la méthode la plus recommandée puisque les appareils Martin utilisent le même canal DMX pour l'amorçage de lampe et le shutter. De ce fait, une séquence d'amorçage peut être interrompue par une séquence de strobe et ne jamais terminer. Si vous optez pour cette méthode, amorcez les lampes une par une avec 3 à 5 secondes d'intervalle pour éviter une chute de tension trop brutale sur la ligne d'alimentation.
- Amorcez les lampes manuellement une par une en sélectionnant manuellement chaque machine : cliquez sur Lamp dans la barre d'outil puis sur Power On dans les contrôles proposés. Selon les appareils, cette commande peut également vous permettre d'éteindre les lampes.

Exemple: Programmer une préparation

L'exemple suivant - où nous allons programmer deux MAC 600 - illustre les étapes et les concepts de base nécessaires à la programmation. Pour vous permettre de rester concentré sur l'écran, nous vous conseillons de ne pas connecter les machines. Les captures d'écran vous montreront en détail les différentes étapes et vous permettront de vérifier que vous les respectez correctement.

Etape I: Amorcer les lampes

Cette étape ne concerne que le cas où vous avez connecté des machines.

1. Configurez 2 MAC 600 et placez-les sur le bureau.
2. Allumez les MAC 600, réglez-les en mode 4 et configurez leur adresse pour qu'elles correspondent à celle de LightJockey.
3. Ouvrez le menu System > Auto Strike Lamps dans le menu principal. Cliquez sur Stop quand toutes les lampes sont amorcées.

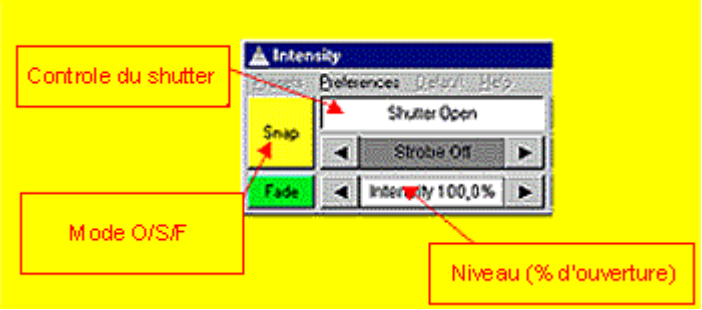
Etape II: Programmer une séquence de shutter/gradateur

Dans cette étape nous allons programmer une séquence qui ouvre les shutter et monte les gradateurs à 20 %.

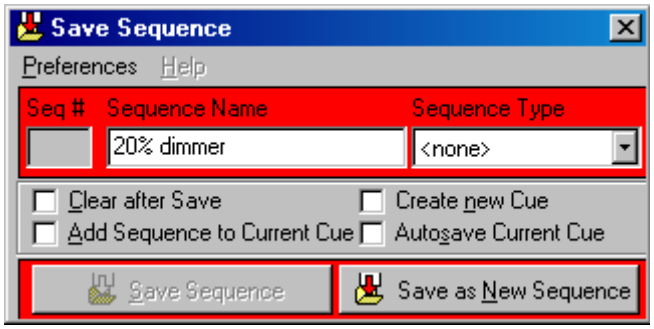
1. Configurez 2 MAC 600s et placez-les sur le bureau si vous n'avez pas suivi l'étape 1.
2. Cliquez sur New/Clear Sequence dans la barre d'outils Sequence. Une nouvelle séquence vide est indiquée par un nom de séquence grisé.
3. Cliquez sur les deux MAC 600 pour les sélectionner. Les noms des icônes s'affichent en bleu lorsque les projecteurs ne sont pas sélectionnés. Ils s'affichent en rouge dès qu'on clique dessus.
4. Cliquez sur Show Fixture Controls dans la barre d'outils Fixture. Organisez les fenêtres selon vos préférences de façon à avoir accès au mieux aux effets des MAC 600. Dans cet exemple, nous n'utiliserons pas les contrôles de faisceau - *Beam controls*, vous pouvez donc fermer les fenêtres correspondantes pour gagner de la place. Chaque fenêtre individuelle peut être ouverte ou fermée selon les besoins en cliquant sur la barre d'outils Fixture.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

5. Localisez la fenêtre de gestion de l'intensité - Intensity (voir ci-dessous). Cliquez sur le contrôle du Shutter : 3 modifications se produisent. 'Shutter Closed' devient 'Shutter Open' - le shutter est ouvert, le bouton O/S/F passe automatiquement sur 'Snap' et le champ Sequence Name de la fenêtre de séquence passe en jaune pour signaler que la séquence n'est plus vide.
6. Montez le contrôle de gradateur à 20%. Cliquez sur O/S/F deux fois pour revenir à Snap.



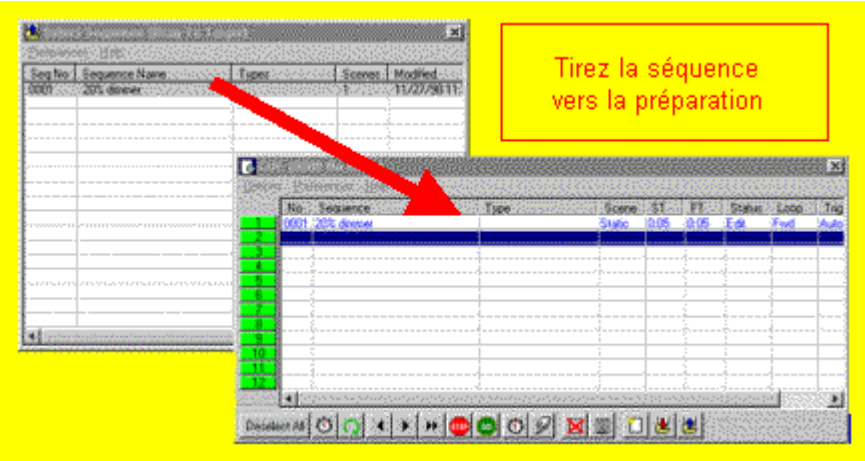
7. Vérifiez que votre fenêtre de contrôle d'intensité ressemble à celle illustrée ci-dessus et que les case O/S/F des autres contrôles sont sur Off.
8. Cliquez sur Save Sequence dans la barre d'outils Sequence. Entrez 'Gradateur à 20% " dans la fenêtre de dialogue Sequence puis cliquez sur Save as New Sequence ou appuyez sur Entrée pour sauvegarder la séquence ainsi créée.



Etape III: Ajouter une séquence à la préparation
Cochez "Add Sequence to Current Cue" dans la fenêtre Save Sequence pour ajouter automatiquement la séquence que vous venez d'éditer à la préparation courante. Vous pouvez aussi utiliser les fonctions propres à Windows comme le Glisser/déposer pour ajouter, supprimer ou réorganiser les éléments dans les listes comme les préparations (*cues*).

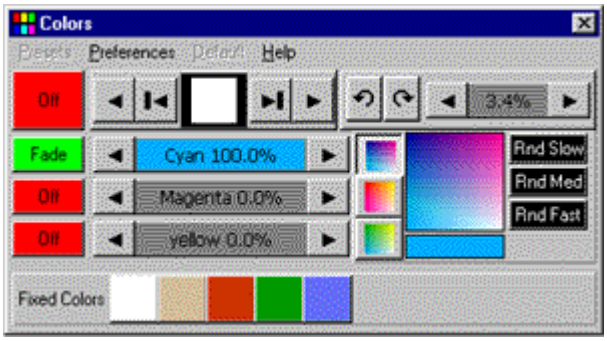
1. Cliquez sur List of Sequences dans la barre d'outils Sequence.
2. Cliquez sur View Cue Control dans la barre d'outils Cue.
3. Faîtes glisser avec la souris la séquence "Gradateur à 20%" dans la position 1 de la préparation (si le mode Glisser/déposer n'est pas activé, Cliquez sur Preferences > Drag mode dans le menu Select Sequence).

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



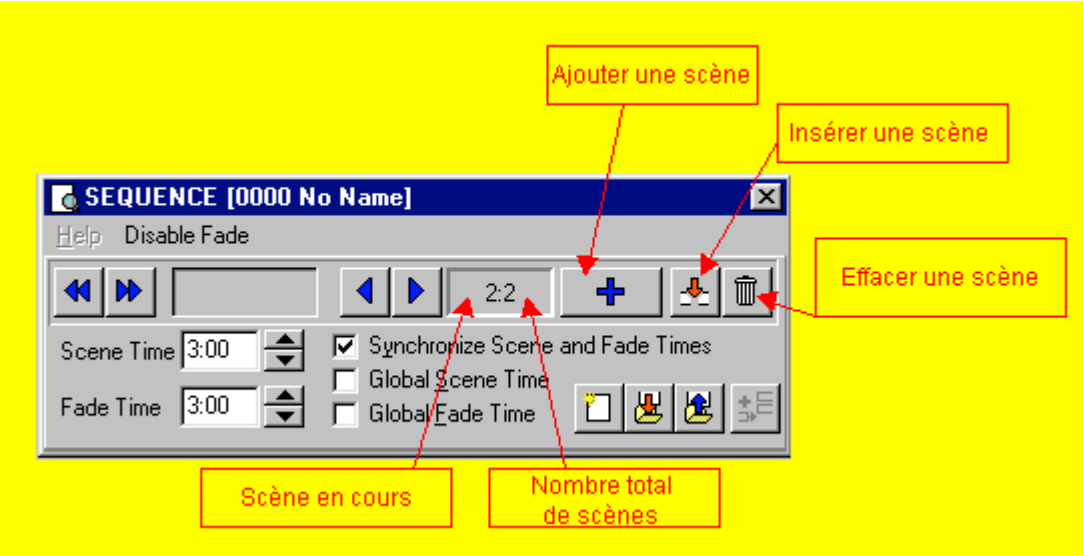
Etape IV: Programmer une séquence de trichromie
Cette nouvelle séquence est un chaser de trichromie (Cyan Magenta Jaune) en 3 scènes. Dans la première scène, le cyan s'engage et le jaune (qui vient dans la scène 3) sort du faisceau. Dans la deuxième scène, le cyan sort du faisceau et le magenta s'engage. Enfin, dans la scène 3, le magenta est dégagé et le jaune le remplace. Les temporisations Scene time et Fade time sont réglées à 3 secondes pour obtenir un effet fluide et continu.

1. Fermez la fenêtre d'édition des séquences et des préparations.
2. Cliquez sur New/Clear Sequence dans la barre d'outils Sequence.
3. Assurez-vous que les deux MAC 600 sont sélectionnés : un appareil est sélectionné quand le titre de son icône s'affiche en rouge.
4. Placez la souris sur le curseur de Cyan et montez-le à 100%. La case O/S/F passe automatiquement sur Fade.

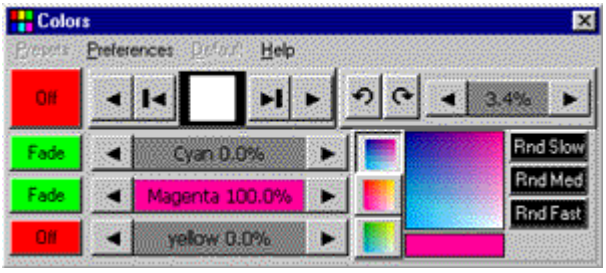


5. Cliquez sur View Sequence Control dans la barre d'outil Sequence.
6. Côchez la case "Synchronize Scene and Fade Times". Réglez les temporisations Scene time et Fade time sur 3 secondes.
7. Cliquez sur Add Scene dans la fenêtre Sequence.

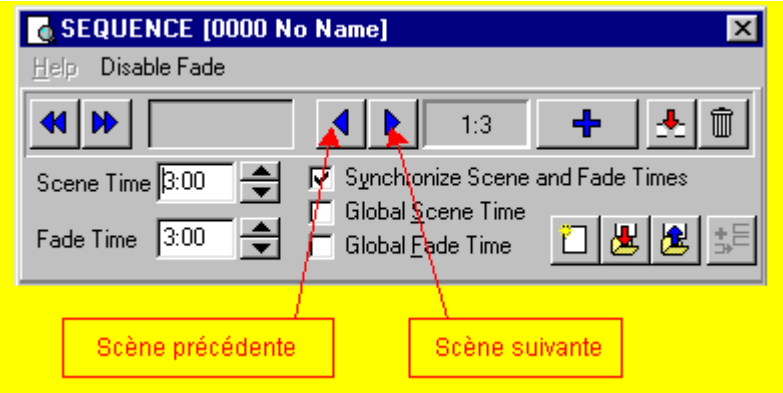
(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



8. Baissez le fader de Cyan à 0%. Montez le fader de Magenta à 100%.



9. Cliquez sur Add Scene dans la fenêtre Sequence.
10. Baissez le Magenta à 0% et montez le Jaune à 100%.
11. Il faut maintenant forcer le jaune à s'effacer dans la scène 1. Cliquez sur Next Scene (et pas Add Scene) pour faire défiler les pas de la séquence.



12. Le Jaune est déjà à 0% - il suffit donc de cliquer sur la case O/S/F pour l'amener sur Fade.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

13. Cliquez sur Save Sequence dans la fenêtre Sequence ou sur la barre d'outils.
14. Côchez les cases "Clear after Save" - Libérer après sauvegarde - et "Add Sequence to Current Cue" - Ajouter la séquence dans la préparation courante - dans la fenêtre Save Sequence.
15. Entrez " Chase CMJ " dans le champs name.
16. Cliquez sur Save as New Sequence ou appuyez sur Entrée. Notez que les faders Cyan Magenta et Jaune bougent automatiquement dès que la séquence a été sauvegardée et ajoutée à la préparation en cours, mais également parce que la séquence courante a été libérée lors de la sauvegarde (voir étape 14).

Etape V: Programmer une séquence de mouvement
LightJockey comprend un moteur d'effets sophistiqué pour la gestion des mouvements Pan/Tilt. Nous n'allons pas décrire ici ce générateur d'effets mais vous trouverez tous les détails nécessaires dans ce fichier d'aide intéractive. Dans les deux premières séquences, les deux appareils étaient programmés pour faire la même chose. Dans celle-ci nous allons les programmer individuellement pour qu'ils se déplacent en sens opposé.

1. Sélectionnez le MAC 600 " Left " et désélectionnez le MAC 600 " droite "
2. Si la fenêtre de contrôle Pan/Tilt n'est pas ouverte, activez-la en cliquant sur la barre d'outils Fixture - bouton Movement.
3. Déplacez le curseur de mouvement au centre de la partie supérieure droite de la zone de mouvements. Cliquez deux fois sur les cases O/S/F du Pan et du Tilt pour afficher Snap.
4. Cliquez sur le MAC 600 " gauche " pour le désélectionner et sélectionnez le MAC 600 " droite ".
5. Déplacez le curseur de mouvement au centre de la partie supérieure gauche.
6. Cliquez deux fois sur les cases O/S/F de Pan et Tilt pour afficher Snap.
7. Ouvrez la fenêtre de contrôle des séquences si elle est fermée en cliquant sur View Sequence Control. Réglez le temps de maintien -scene time - sur deux secondes.
8. Cliquez sur Add Scene dans la fenêtre Sequence. Cliquez sur Synchronize Scene and Fade Times. Réglez les temps de maintien et de fondu (Scene et Fade) sur 15 secondes.
9. Déplacez le curseur de mouvement au centre de la partie supérieure droite. Cliquez sur la case O/S/F de Pan pour afficher Fade.
10. Cliquez sur le MAC 600 " Droite " pour le désélectionnez et sélectionnez le " Gauche ".
11. Déplacez le curseur de mouvement sur la partie supérieure gauche et cliquez sur la case O/S/F pour afficher Fade.
12. Cliquez sur Save Sequence dans la barre d'outil Sequence. Entrez " Pan " dans le champ Sequence Name. Cliquez sur "Clear after Save" et "Add Sequence to Current Cue" pour valider la séquence courante après sauvegarde et intégrer automatiquement votre séquence dans la préparation en cours. Cliquez sur Save as New Sequence ou appuyez sur Entrée.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Si vous avez programmé la séquence comme décrit ci-dessus, le curseur de mouvement se déplace doucement de gauche à droite si vous sélectionnez le MAC 600 " Gauche " et inversement pour le " Droite ".

Etape VI: Editer une séquence de mouvement
Cette étape montre comment modifier une séquence de mouvement existante. Ici, nous allons modifier le premier pas de façon à ce que la mise en place se fasse au noir avec la fonction BlackOut.

1. Cliquez sur List of Sequences dans la barre d'outils Sequence.
2. Faîtes glisser la séquence "Pan" sur le bureau avec la souris. Fermez la liste des séquences. Notez que le curseur de mouvement ne bouge plus.
3. Ouvrez la fenêtre Sequence Control si elle est fermée. Cliquez sur Next Scene pour passer à la Scene 1 (" 1 of 2 ").
4. Sélectionnez les deux MAC 600.
5. Cliquez sur la case Shutter dans la fenêtre Intensity. Il passe de Shutter Open à Shutter closed. Si nécessaire, cliquez sur sa case O/S/F pour afficher Snap.
6. Cliquez sur Save Sequence dans la barre d'outils Sequence ou dans la fenêtre Sequence. Pour enregistrer les modifications, cliquez sur Save Sequence ou appuyez sur Entrée. Cliquez sur OK pour confirmer.

Etape VI: Enregistrer la préparation
Les préparations ou *cues* sont gérées quasiment comme des séquences.

1. Cliquez sur Save Cue dans la barre d'outils Cue.
2. Entrez "M600 CMY pan" dans le champ Cue Name.
3. Cliquez sur Save New ou appuyez sur Entrée.

Etape VII: Modifier une préparation
Cette étape illustre la manière dont l'ordre des séquences affecte la restitution. Observez le contrôle de l'intensité : le shutter se ferme pendant 2 secondes à cause de la commande de noir de la séquence de mouvement. Cette séquence a le plus haut niveau de priorité puisqu'elle placée au plus bas dans la liste. Si on place la séquence " gradateur à 20% " sous la séquence de mouvement, elle prend priorité sur les autres et le shutter reste ouvert en permanence. En concevant intelligemment vos séquences, vous pouvez créer plusieurs effets différents avec les mêmes séquences, en modifiant simplement leur position dans la préparation.

1. Cliquez sur New/Clear Cue dans la barre d'outils Cue pour vider la préparation courante (ce n'est pas obligatoire mais ici, cela nous servira pour illustrer comment recharger une préparation).
2. Cliquez sur List of Cues dans la barre d'outils Cue.
3. Faîtes glisser la préparation "M600 CMY pan" sur le bureau. Son nom apparaît dans le champ Cue Name et elle s'exécute immédiatement. Fermez la liste pour libérer de l'espace sur l'écran.
4. Cliquez sur View Cue Control dans la barre d'outils Cue.
5. Faîtes glisser la séquence "20% dimmer" de la position 1 à la position 4. Cliquez sur Move Sequence dans la fenêtre de dialogue.
6. Cliquez sur Save Cue dans la fenêtre Edit Cue ou sur la barre d'outils Cue.
7. Cliquez sur Save. Cliquez sur OK dans la fenêtre de confirmation.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

8. Observez les réglages d'intensité : le shutter reste désormais ouvert en permanence.

Manipulations supplémentaires

Lorsque vous modifiez une préparation, rappelez-vous que la séquence courante a la plus haute priorité. La préparation ne s'exécute normalement que lorsque la séquence courante a été vidée. Notez également que pour synchroniser les séquences de la préparation, il faut vider la préparation courante et recharger la préparation à exécuter.

- Pour créer une nouvelle préparation et/ou vider la préparation courante, cliquez sur New/Clear Cue.
- Pour charger une préparation, cliquez sur List of Cues et faîtes glisser son nom de la liste sur le bureau avec la souris. Cliquez sur View Cue Control pour ouvrir la fenêtre d'édition. Dans cette fenêtre vous pouvez ajouter, supprimer, réorganiser ou charger les séquences.
- Pour ajuster les temporisations d'une préparation, ouvrez la fenêtre Cue Edit et cliquez sur Cue Times, en bas de la fenêtre. Le fader Cue Master modifie les temporisations (en pourcentage) pour toutes les séquences dont les temporisations sont configurées sur CUE. Régler un fader de séquence à une autre valeur annule pour celle-ci les réglages du Cue Master.

Contrôleur d'Accès Direct 2532

LightJockey accepte le contrôleur 2532 comme télécommande pour la restitution des séquences et des préparations.

1. Connectez le 2532 sur un des ports sériel (COM) de l'ordinateur.
2. Mettez le 2532 sous tension.
3. Ouvrez le menu Setup > Hardware Setup > Direct Access et sélectionnez le port COM du 2532.
4. Cliquez sur Direct Access dans la barre d'outils Fixture pour ouvrir la fenêtre de configuration du 2532 (2532 Direct Access). Pour plus de détails sur ce périphérique, consultez le sommaire de l'aide intéractive.

37 Utilisation du Contrôleur de Restitution 2510 avec LightJockey

Voir également Création d'une liste pour le contrôleur 2510 83
Voir également Utilisation du 2510 après le téléchargement 92
Voir également Test de mémoire du 2510 90

Le contrôleur de restitution Martin 2510 est une unité permettant de rejouer des séquences programmées sur un autre contrôleur. Il n'est pas possible de programmer directement sur le 2510.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

A l'origine, le 2510 a été développé pour restituer des séquences avec le contrôleur 3032 (en protocole Martin). Il a été mis à jour pour permettre la restitution de séquences LightJockey (en DMX). Pour cela, le 2510 doit être équippé du logiciel **en version 2.0** ou supérieur.

Les séquences programmées dans LightJockey sont téléchargées dans la mémoire non volatile du 2510 par une liaison RS-232. Le transfert ne requiert aucun matériel supplémentaire à part le câble fournit avec le 2510 et un port série RS 232 disponible sur le PC. Une fois les séquences transférées dans la mémoire du 2510, LightJockey n'est plus nécessaire à la restitution.

Les points suivants doivent être considérés lors de la programmation de séquences pour le 2510 :

- Le 2510 contrôle n'importe quel appareil en DMX, et pas uniquement des appareils de marque Martin.
- Il n'y a pas de restriction sur le nombre de machines programmables (hormis les limitations propres à votre configuration LightJockey) mais tous les appareils programmés doivent être sur la même ligne DMX, ce qui autorise un maximum de 512 canaux.
- Le 2510 ne peut rejouer que des séquences, pas de préparations.
- Le 2510 peut mémoriser un maximum de 99 séquences. Le nombre maximal de scènes dans les séquences dépend du nombre de canaux DMX configurés. Si tous les 512 canaux sont affectés, le 2510 peut mémoriser 247 scènes maximum. Si un seul canal DMX est affecté, le 2510 peut mémoriser 42325 scènes.
- Le 2510 n'a pas de temps de transfert (fade time). Le seul moyen de travailler avec des transferts est d'utiliser les canaux de contrôle de vitesse des protocoles DMX des appareils. La plupart des appareils Martin disposent d'un contrôle de vitesse pour les paramètres Pan/Tilt et un contrôle de vitesse pour les autres paramètres. Il sera probablement nécessaire d'utiliser une configuration différente dans LightJockey pour accéder aux réglages de vitesse via DMX. Cela correspond généralement à changer de mode sur les projecteurs eux-mêmes (ex : un roboscan 812 doit être configuré en mode 2 pour activer le contrôle de vitesse en DMX). Reportez-vous à la documentation des appareils à contrôler.
- Le 2510 ne peut pas restituer les macros de mouvement. Les mouvements Pan/Tilt doivent être programmés par une série de positions à l'aide des contrôles Pan/Tilt.
- Le 2510 utilise le brochage du protocole Martin en XLR 3 broches - ce qui signifie que les broches 2 et 3 du connecteur de sortie sont inversées par rapport à la sortie standard de LightJockey. Pour connecter des appareils en XLR 5 ou XLR3 DMX au 2510, utilisez un adaptateur XLR/XLR correspondant en sortie de contrôleur.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

5-pin to 3-pin Adaptor	3-pin to 5-pin Adaptor	3-pin to 3-pin Phase-Reversing Adaptor
Male Female	Male Female	Male Female
1 — 1 2 — 2 3 — 3 4 5	1 — 1 2 — 2 3 — 3 4 5	1 — 1 2 — 2 3 — 3
P/N 309160	Construct	P/N 309158

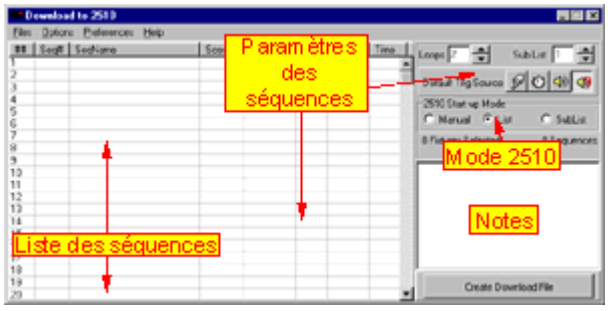
Adaptateurs XLR/XLR

25 pin PC output	9 pin PC output	2510 RS-232 input
pin 2	pin 3	pin 3
pin 7	pin 5	pin 5

Brochage du câble RS-232

38 Création dune liste pour le Contrôleur 2510

Voir également Utilisation du Contrôleur de Restitution 2510 81



Liste de téléchargement pour le 2510 (vide dans cet exemple)

Création du fichier de téléchargement pour le 2510

Avant de télécharger les séquences dans le 2510, elles doivent être regroupées dans un fichier de téléchargement. Celui-ci est une image binaire contenant intégralement les informations nécessaires pour la restitution depuis le 2510. Pour construire ce fichier, il faut créer une liste des séquences à télécharger.

Pour créer la liste de téléchargement, ouvrez le menu *Download/Martin 2510*

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Controller depuis le menu principal.
Par défaut, la liste du 2510 est vide (si ce n'est pas le cas, cliquez sur *New 2510 list* dans le menu *Files* pour effacer la liste en cours). La liste contient 99 lignes, chacune regroupant un numéro de séquence et les attributs qui lui sont associés (voir ci-dessous).

Une fois la liste créée, cliquez sur **Create Download File** pour générer le fichier binaire de téléchargement. Voir Génération du fichier de téléchargement 2510 88

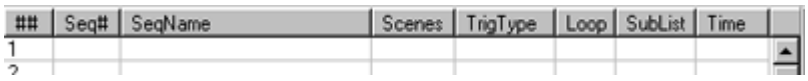
Sélection des appareils

Vous devez sélectionner les appareils qui seront contrôlés par le 2510. Pour cela, sélectionnez-les 117 comme pour une opération normale sur le bureau. **Attention :** tous les appareils doivent être adressés sur la même sortie DMX - il n'est pas possible de télécharger des données concernant des machines situées sur des sorties différentes.

Etant donné que le 2510 a une capacité mémoire limitée, il y a une limite au nombre de scènes téléchargeables dans le 2510.
L'espace mémoire utilisé pour les attributs des séquences du 2510 a une taille limitée : le nombre de séquences téléchargées n'affecte pas les capacités du 2510 mais seulement le nombre de scène global.
Etant donné que seuls les canaux de 1 jusqu'au dernier utilisé sont considérés au téléchargement, le nombre de scènes global dépend de la dernière adresse utilisée.

LightJockey surveille en permanence le nombre de scènes. Si ce nombre n'est pas visible, c'est qu'aucune machine n'est sélectionnée ou que des machines situées sur des sorties différentes sont utilisées
La capacité du contrôleur va de 42325 scènes pour 1 seul canal DMX à 247 scènes pour un maximum de 512 canaux DMX.

Liste de séquences du 2510



Détail des colonnes

##
Indique le nombre de séquences (et le numéro de la séquence une fois transférée dans le 2510).
Seq#
Numéro de séquence dans LightJockey.
SeqName

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Nom de la séquence dans LightJockey.
Scenes
Nombre de scènes dans la séquence.
TrigType
Déclenchement par défaut de la séquence une fois téléchargée dans le 2510 (voir ci-dessous).
Loop
Nombre de répétitions de la séquence lorsque le 2510 est en mode liste ou sous-liste (voir ci-dessous).
SubList
Numéro de sous-liste assigné à la séquence (voir ci-dessous).
Time
Temps mis par la séquence pour effectuer toutes ses boucles en mode liste ou sous-liste (calculé uniquement pour les séquences en mode auto-trig).

Le 2510 ne peut gérer que 99 séquences au maximum (98 si une séquence de démarrage spéciale est choisie).

Pour assigner les séquences à la liste du 2510, faîtes-les glisser avec la souris depuis la liste des séquences jusqu'à la liste du 2510 (la liste des séquences doit être en mode drag and drop). Vous pouvez aussi cliquer avec le bouton de droite sur une séquence dans la liste et choisissez *add to 2510 list* dans le menu contextuel. La séquence est ajoutée dans la première ligne libre de la liste (il faut pour cela que la liste du 2510 soit ouverte).
Une fois qu'une séquence est dans la liste du 2510, quelques attributs peuvent être ajustés pour la séquence : déclenchement, numéro de sous-liste ou nombre de boucles... Sélectionnez la séquence dans la liste du 2510 et réglez les attributs.
Pour insérer une séquence avant une séquence donnée ou pour effacer (delete) une entrée de la liste, cliquez avec le bouton de droite choisissez l'action correspondante dans le menu contextuel.

Modes de démarrage du 2510

Le fichier de téléchargement peut configurer le 2510 selon 3 options de démarrage :

Manual
Chaque séquence de la liste boucle continuellement jusqu'à ce qu'une nouvelle séquence soit sélectionnée sur le 2510.

List
Chaque séquence boucle le nombre de fois indiqué dans l'attribut Loop. Après la dernière boucle, la séquence suivante est automatiquement chargée et démarrée.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Quand la liste arrive à la fin, elle repart à la première séquence.

Sub-List
Le mode sous-liste du 2510 ressemble au mode liste à la différence que seules les séquences portant le même numéro de sous-liste sont exécutées (ex : toutes les séquences de la sous-liste 1). Chaque séquence ne peut être assignée qu'à une seule sous-liste.
La sous-liste à exécuter peut être sélectionnée sur le 2510 après l'allumage. Le 2510 démarre toujours avec la sous-liste dont le numéro est le plus bas.

Attributs des séquences

Types de déclenchements - Trigmode
Les séquences téléchargées dans le 2510 doivent avoir un mode de déclenchement par défaut. Le mode actuel peut être modifié par la suite sur le 2510. Le mode par défaut est automatiquement activé lors de la mise en route du 2510 ou lorsque les modes liste ou sous-liste sont réglés. Si le 2510 est installé dans un but d'automatisation sans intervention humaine, il est essentiel de configurer correctement les modes de déclenchement par défaut avant de générer le fichier binaire de téléchargement (ex : auto ou music).

Pour assigner un mode de déclenchement, sélectionnez une ou plusieurs séquences de la liste 2510 et cliquez sur une icône Trigmode dans la partie droite de la liste.

Manual Trig
La séquence est déclenchée manuellement avec la touche [Manual] du 2510.
Auto Trig
La séquence est automatiquement déclenchée avec les tempsorisations programmées.
Music Trig
La séquence est synchronisée sur les signaux reçus par le microphone intégré au 2510.
Music Trig/Random
La séquence est déclenchée par les signaux reçus sur le microphone intégré du 2510. Si elle contient plus de 2 scènes, la scène suivante est choisie aléatoirement.

Loops
Indique le nombre de boucles réalisées par la séquence avant de charger la séquence suivante. Ce réglage ne concerne que les modes liste et sous-liste.

Sub-List
Indique le numéro de la sous-liste à laquelle la séquence est assignée.

Menu File

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

New 2510 list
Cliquez sur Select New 2510 pour effacer la liste 2510 actuelle et en créer une nouvelle.

Save 2510 List - Load 2510 List
Il est possible de sauvegarder et de récupérer une liste 2510. Sauvegarder la liste n'enregistre pas le contenu des séquences assignées ni la configuration des appareils. Cela ne mémorise que la liste de séquences, leurs attributs et la liste des appareils concernés. Ainsi, modifier les séquences ou les appareils configurés génèrera un fichier binaire totalement différent et un contenu à téléchargé également différent.
Pour sauvegarder un fichier binaire de téléchargement pour restaurer la configuration du 2510, consultez la rubrique Fichier binaire du 2510 91.

Options
Compress List
Avant de générer le fichier binaire, la liste 2510 doit être compressée. Cela signifie que les lignes vides sont éliminées pour rétablir une continuité dans la liste des séquences.

Préférences
Auto Apply Fixture Selection
Activer cette option permet d'utiliser automatiquement la dernière sélection d'appareils lorsque le fichier est rechargé.

Force DBO
Force LightJockey à créer des valeurs de noir général (Blackout) qui seront émises lorsque la touche Blackout du 2510 est utilisée.
Si cette option n'est pas activée, le fichier binaire contiendra les valeurs de noir définies par les bobliothèques de projecteurs. Si Force DBO est activée, appuyer sur Blackout sur le clavier du 2510 force la mise à 0 de tous les canaux DMX configurés.

Set first Sequence as Startup Sequence Only
Cochez cette option pour assigner la première séquence de la liste comme séquence de démarrage. Si une séquence de démarrage a déjà été configurée, le numéro de la première séquence devient SU (Start Up) au lieu de 01. Les lignes suivantes sont numérotées de '01' à '98'.

En tant que séquence de démarrage, elle est chargée et exécutée dès le démarrage du 2510. Elle boucle autant de fois que précisé dans l'attribut Loops. Une fois exécutée, cette séquence n'est plus accessible par le 2510.

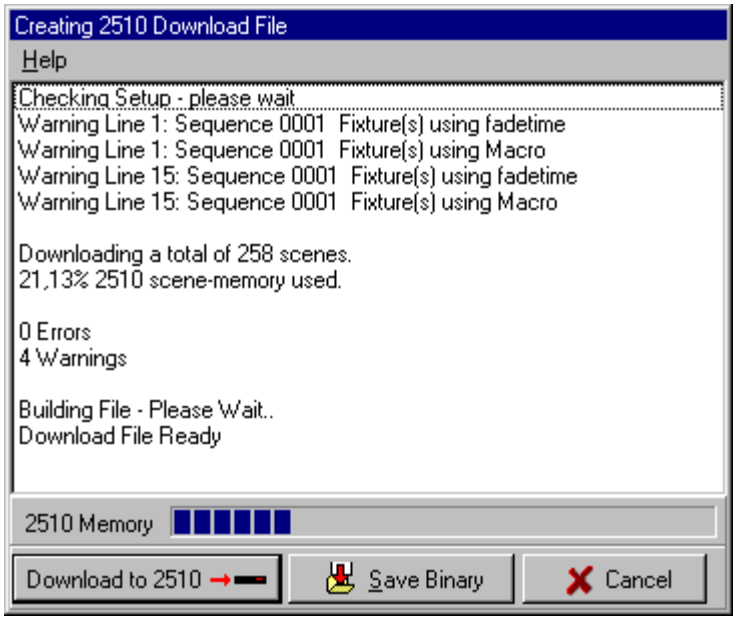
Vous pouvez utiliser une séquence de démarrage pour amorcer les lampes à décharges avec une commande 'Lamp On' par exemple. Vérifiez que cette séquence tourne suffisamment longtemps pour que toutes les machines finissent leur initialisation avant de recevoir l'ordre d'amorçage.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

39 Créer les données binaires pour le 2510

Voir également Utilisation du 2510 après téléchargement 92

Configurez la liste du 2510 puis créez le fichier binaire de téléchargement en cliquant sur **Create Download File**.


Creating 2510 Download File
Help
Checking Setup - please wait
Warning Line 1: Sequence 0001 Fixture(s) using fadetime
Warning Line 1: Sequence 0001 Fixture(s) using Macro
Warning Line 15: Sequence 0001 Fixture(s) using fadetime
Warning Line 15: Sequence 0001 Fixture(s) using Macro
Downloading a total of 258 scenes.
21,13% 2510 scene-memory used.
0 Errors
4 Warnings
Building File - Please Wait..
Download File Ready
2510 Memory
Download to 2510
Save Binary
Cancel

Avant de créer le fichier binaire, LightJockey valide le contenu de la liste la disponibilité de séquences. LightJockey vérifie les points suivants :

Erreurs:
Fixtures addressed on different links - Les machines sont sur des sorties différentes, le fichier n'est pas créé.
Download File too large for 2510 Memory - Fichier trop important pour la mémoire du 2510. Le fichier n'est pas créé.
Sequence does not exist (une séquence de la liste a été effacée de la mémoire de LightJockey) - Le fichier n'est pas créé.

Mise en garde:

DMX Channel #xxx is Patched. Le canal DMX xxx est patché pour une autre source (entrée ou sortie DMX). Comme le fichier binaire est généré sur la base des valeurs DMX et que celles-ci dépendent du patch, les canaux patchés ne peuvent pas suivre de valeurs programmées dans les séquences. Supprimez le patch avec l'outil global patch 350.

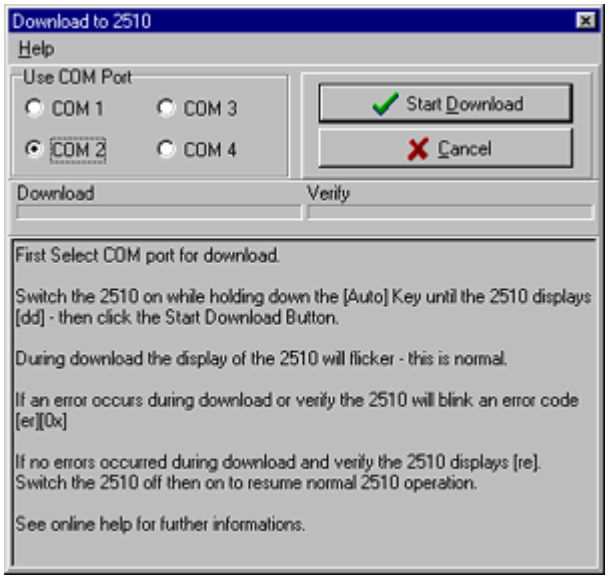
(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Movement macros used. Si une des machines utilise des macros de mouvement, une mise en garde apparaît. Le fichier est toutefois créé mais sans les paramètres de macro.

Fadetime used. Une ou plusieurs machines utilisent des temps de transfert (fadetime). Il est toujours possible d'utiliser des effets avec temps de transfert du moment que celui-ci est réglé au minimum c'est à dire 0,25 secondes. Tout effet utilisant un temps de transfert (fade) sera converti en transfert instantanné (snap) pour le 2510.

Une fois le fichier créé, téléchargez-le 89 directement dans le 2510 en cliquant sur **Download to 2510** ou sauvegardez le fichier binaire 91 pour une utilisation ultérieure ou un archivage en cliquant sur **Save Binary**.

40 Télécharger les données binaires dans le 2510


Download to 2510
Help
Use COM Port
COM 1
COM 3
COM 2
COM 4
Start Download
Cancel
Download
Verify
First Select COM port for download.
Switch the 2510 on while holding down the [Auto] Key until the 2510 displays [dd] - then click the Start Download Button.
During download the display of the 2510 will flicker - this is normal.
If an error occurs during download or verify the 2510 will blink an error code [er][0x]
If no errors occurred during download and verify the 2510 displays [re].
Switch the 2510 off then on to resume normal 2510 operation.
See online help for further informations.
Fenêtre de téléchargement vers le 2510.

Cette fenêtre permet de télécharger les données dans le 2510. Choisissez le port série (COM) sur lequel le 2510 est connecté et suivez les instructions à l'écran pour télécharger les données.

Si l'accès au port série est impossible ('*error accessing COM port*'), vérifiez que LightJockey n'est pas configuré pour travailler avec un autre périphérique sur ce port série (un contrôleur 2532 ou 2518 en mode série). Utilisez la fenêtre de configuration du matériel 26 pour désactiver le périphérique en conflit puis

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

reconfigurez-le une fois les données téléchargées.

La procédure de téléchargement se divise en deux étapes : le téléchargement proprement dit puis la vérification. La communication entre le PC et le 2510 ne se fait que dans un seul sens. Le PC ne peut vérifier que le téléchargement se fait correctement ni même qu'un 2510 est réellement connecté. Pour vérifier que le téléchargement s'est bien déroulé, consultez l'afficheur du 2510.

Si les données sont correctement transmises, l'afficheur du 2510 indique [rd] après la vérification. Si une erreur s'est produite - pendant le transfert ou la vérification, le 2510 indique [er] puis [xx] où xx indique une code d'erreur :

02 et 03	Echec du téléchargement, mais le contenu du 2510 n'a pas été modifié.
Autres codes	Echec du téléchargement et le contenu du 2510 est corrompu.

Une fois le téléchargement réussi, le 2510 doit être éteint puis rallumé pour que la séquence de démarrage s'exécute.

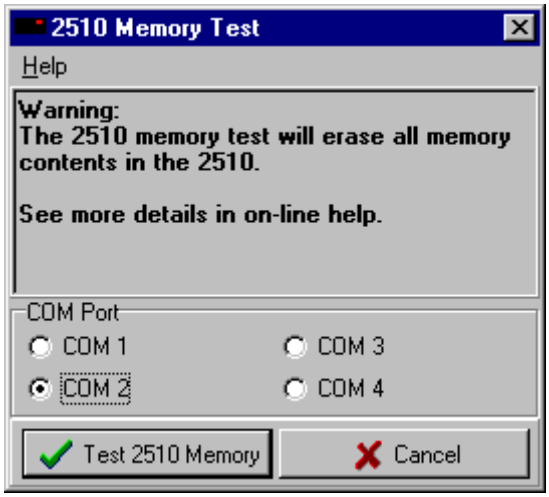
41 Test mémoire du 2510

Attention !

Le test mémoire du 2510 est destructif - il efface complètement le contenu de la mémoire.

Ce test permet de vérifier le fonctionnement de la mémoire flash montée sur la carte mère du 2510.

Pour accéder au test de mémoire, ouvrez le menu Options de la liste du 2510.



(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Fenêtre de test mémoire du 2510.

Allumez le 2510 en maintenant la touche [Auto] enfoncée jusqu'à ce que le contrôleur affiche [dd].
Sélectionnez le port série sur le quel le 2510 est connecté (COM) et cliquez sur **Test 2510 Memory** pour démarrer le test.

Pendant le test, l'afficheur clignote plusieurs fois - c'est tout à fait normal !
A la fin du test, le 2510 affiche [rd] si le test mémoire est concluant ou [er] [xx] clignotant alternativement en cas de problème détecté.

42 Fichier binaire du 2510

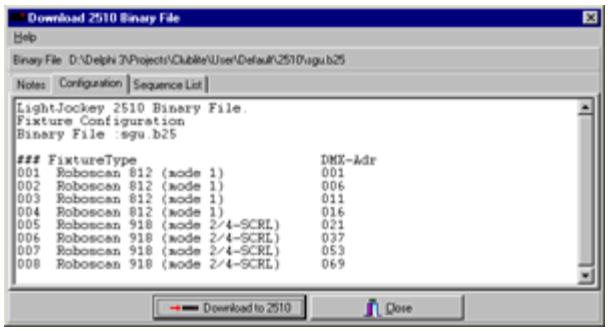
Contrairmement au fichier généré depuis la liste du 2510, le fichier binaire contient l'image exacte de la mémoire du 2510. Il peut toutefois être sauvegardé après sa création 88 et le téléchargement.

Lorsque le fichier binaire est sauvegardé, des notes, la configuration DMX des appareils et la liste des séquence sont rajoutés au fichier binaire lui-même.
S'il est nécessaire d'intervenir sur la liste du 2510 pour une configuration différente, utilisez une bibliothèque utilisateur spécifique pour chaque configuration et sauvegardez la liste du 2510.

Le fichier binaire contenant toutes les données à télécharger et les données de configuration des machines, il représente un moyen trsè pratique pour distribuer ou archiver des données 2510 pour une configuration donnée. Assurez-vous que les notes de la liste 2510 contiennent toutes les informations nécessaires pour identifier clairement la configuration globale du système avant d'enregistrer le fichier.

Récupérer un fichier binaire 2510 archivé

Un fichier binaire peut être récupéré depuis le menu ***File*** de la liste du 2510 83.



Une fois le fichier rechargé, cliquez sur **Download to 2510** pour télécharger les

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

données dans le 2510. Les notes et la liste ajoutées au fichier binaire sont accessibles par leurs onglets respectifs.
Bien qu'il ne soit pas possible d'imprimer les informations directement, vous pouvez, par copier/coller, les transférer dans un traitement de texte tels que MS Word ou même le Bloc Note de Windows pour les imprimer.

43 Utilisation du 2510 pour la restitution

Utilisation du 2510 pour la restitution

Une fois la liste de séquences 83 téléchargée dans le 2510, celui-ci doit être éteint puis rallumé pour que les séquence soient accessibles.

Démarrage du 2510

Lors du démarrage, le 2510 affiche par intermittence [25][10], puis la version du logiciel [X.X] (ex. 2.0) puis le nom du contrôleur d'où les données proviennent (ici [LJ] pour LightJockey). Enfin, le nombre de séquences disponibles clignote 3 fois.

Si une séquence de démarrage est choisie, le 2510 la démarre et la signale en faisant clignoter [SU] sur l'afficheur. Cette séquence peut être interrompue à tout moment en appuyant sur n'importe quelle touche du 2510.

Si aucune séquence de démarrage n'est assignée, ou lorsque la séquence de démarrage à terminé, le 2510 démarre les séquences téléchargées dans le mode démarrage par défaut du 2510 83 défini par sa liste de téléchargment.

Mode Manuel
Le 2510 démarre la séquence 1 dans son mode déclenchement par défaut. Utilisez les touches [Haut] et [Bas] pour choisir la séquence à exécuter et chargez-la en appuyant sur [Enter]. Le mode déclenchement de la séquence en mémoire peut être modifié à tout moment (voir ci-dessous).

Mode Sous-Liste - Sub-List
Le 2510 démarre la première séquence de la sous-liste dont le numéro est le plus bas. Il indique le numéro de sous-liste par un affichage de type [-X] où X indique le numéro de sous-liste.
Utilisez les touches [Haut] et [Bas] pour basculer vers une sous-liste différente et validez en appuyant sur [Enter].

Mode Liste - List
Le 2510 démarre la première séquence de la liste et enchaîne les autres dans l'ordre. Quand toutes les séquences ont été exécutées, la liste redémarre au début.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Changement de mode de travail

Le mode de fonctionnement du 2510 peut être changé à tout moment en suivant l'ordre ci-dessous :

Manuel -> Sous-liste -> Liste -> Manuel

Du mode Manuel au mode Sous-liste : maintenez la touche [Enter] jusqu'à ce que le 2510 indique [-X] où X est le numéro de sous-liste. Relâchez la touche [Enter]. Pour passer directement au mode Liste, maintenez [Enter] enfoncée jusqu'à ce que l'afficheur indique [--].

Depuis le mode Sous-liste, From Sub-List mode, maintenez [Enter] enfoncée jusqu'à ce que l'afficheur indique [--] pour passer en mode Liste.

Depuis le mode Liste, appuyez brièvement sur [Enter] jusqu'à ce que l'affichage indique [--] pour passer en mode Manuel.

Notez qu'entrer en mode Sous-liste ou Liste initialise le mode de déclenchement des séquences et leur vitesse aux valeurs définies par la liste de téléchargement du 2510.

Modes de déclenchement

Le 2510 dispose de 4 modes de déclenchement. Chaque séquence est configurée selon son propre mode par défaut lors de la création de la liste de téléchargement 83.
Le mode de déclenchement peut être modifié à tout moment avec les touches [Manual], [Auto] et [Music] sur le clavier du 2510. Le mode choisi reste actif et sera affecté automatiquement jusqu'à ce que le 2510 soit basculé en mode sous-liste ou liste.

Mode manuel - Manual

Les séquences ne sont déclenchées que par appui sur la touche [Manual].

Auto

Les séquences sont synchronisées sur l'horloge interne, soit par des temps programmés dans LightJockey (Scene Time) soit par des temps définis par l'utilisateur. Pour saisir un temps, appuyez sur [Auto] jusqu'à ce que la valeur choisie apparaisse sur l'afficheur. Pour rétablir les temps programmés, maintenez [Auto] enfoncée pendant 0.5 seconde au moins.

Musique - Music

Appuyez sur [Music] pour synchroniser les séquences sur le microphone intégré.

Musique aléatoire - Music Random

Maintenez la touche [Music] pendant au moins 0.5 seconde.
En mode aléatoire, le choix de la scène à exécuter est choisi aléatoirement si la

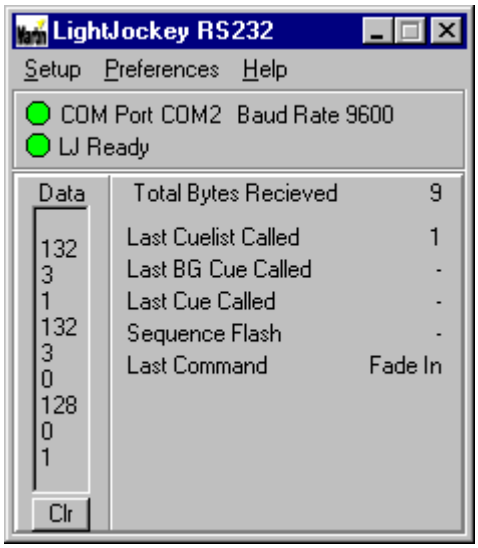
(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

séquence contient plus de 2 scènes.

Blackout

La touche [Blackout] établit un noir général. Appuyez à nouveau sur [Blackout] pour rétablir la lumière.
A moins que la fonction *Force DBO* ait été activée dans la liste de téléchargement 83, le noir est établit en fonction des bibliothèques des machines. Ainsi, les effets qui ne gèrent pas l'intensité ne seront pas affectés par le noir, permettant un retour de la lumière plus classieux.

44 Interface de télécommande RS-232



Programme de télécommande RS-232

L'option de télécommande RS-232 est mise en œuvre avec un programme externe, LJ_RS232.EXE - situé dans le répertoire d'installation de LightJockey.

Pour automatiser le système, vous pouvez démarrer le programme avec le dossier de démarrage de Windows ou par l'option d'autodémarrage de LightJockey lui-même, dans les options de démarrage 108.

L'interface rend possible le contrôle de divers contrôles de LightJockey comme le démarrage d'une préparation par exemple.

Avant de lancer l'interface, vous devez configurer le port RS-232. Cliquez sur *Setup* pour ouvrir la fenpetre de réglages.
Choisissez le port COM et sa vitesse. Le format de données est fixé : 8 bit, 1 bit de Stop, pas de parité.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Protocole RS-232

Ce protocole est conçu sur une base de 3 octets. Le format est identique pour toutes les commandes.
[Commande] [Donnée 1 (MSB)] [Donnée 2 (LSB)]

Les 3 octets doivent parvenir en moins de 0.2 seconde ou bien LightJockey ignore la commande.

Tous les octets d'une valeur supérieure à 128 sont considérés comme des commandes. Conséquemment, toutes les données doivent être inférieures ou égales à 127. Lorsque les deux octets de données sont utilisés, la valeur doit être séparée en un octet de poids fort (MSB) et un octet de poids faible (LSB).

Exemples:

Charger la préparation 130:
Envoyer [129] [1] [2] - 129 est la commande Load Cue, 1*128+2 représente le nombre 130.

Charger le séquentiel 2:
Envoyer [128] [0] [2] - 128 est la commande Load Cuelist, et 0*128+2 représente le nombre 2.

La liste ci-dessous donne les différentes commandes reconnues par l'interface RS-232 de LightJockey :

Function	[Cmd]	[Data 1]	[Data 2]	Notes
Load Cuelist	[128]	CueList MSB	CueList LSB	Send Cuelist #0 to stop
Load Cue	[129]	Cue MSB	Cue LSB	Send Cue #0 to clear
Load BG cue	[130]	BGCue MSB	BGCue LSB	Send BCCue #0 to clear
Flash Seq	[131]	Seq MSB	Seq LSB	Send Seq #0 to clear
Smoke off	[132]	0	0	
Smoke On	[132]	0	1	
Smoke Timer Off	[132]	1	0	
Smoke Timer On	[132]	1	1	
Restore	[132]	2	0	
Blackout	[132]	2	1	
Fade In	[132]	3	0	
Fade Out	[132]	3	1	

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

45 Création dun fichier .Mem pour le contrôleur 2518

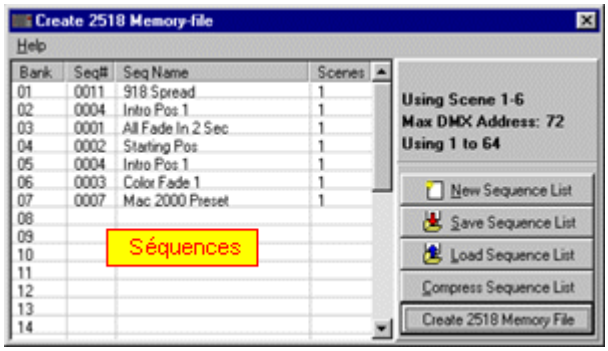
LightJockey peut créer des séquences à télécharger dans le contrôleur Martin 2518. Il n'est pas possible de télécharger directement de lightjockey dans le contrôleur 2518. Une fois les séquences choisies, LightJockey génère un fichier de téléchargement. Vous devrez ensuite utiliser un programme spécifique pour injecter les scènes dans le 2518. Ce programme est disponible sur le site Martin à l'adresse :
www.martin.dk/service/software/controller/2518/2518.htm
Une notice au format PDF est disponible à l'adresse
www.martin.dk/service/manuals/2518-UP_DN-2.pdf

Restrictions

Le 2518 impose un contexte de travail spécifique qui contraint le type de données téléchargées.
Les séquences doivent contenir exactement 6 scènes. Si la séquence en contient moins, les scènes restantes sont mises à 0. Si elle contient plus de 6 scènes, seules les 6 premières sont retenues.
Le 2518 n'accepte pas plus de 30 séquences de 6 scènes.
Seules les machines assignées entre 1 et 70 sur la sortie 1 peuvent être téléchargées. Il n'est pas possible d'inclure des machines dont l'adresse est supérieure à 70.
Le 2518 ne travaille ni avec les temps de transferts, ni les temps d'attente, ni les macros de mouvement. Il est possible de télécharger des séquences contenant des temps de transfert et des macros de mouvement 128 mais ces éléments seront simplement ignorés. Les transferts doivent être programmés avec les canaux DMX de contrôle de vitesse.

LightJockey résout automatiquement le calcul des inversions de pan et tilt et les palettes de position 138 lorsqu'il génère le fichier de téléchargement. La sortie DMX par défaut 111 est également appliquée aux paramètres non programmés dans chaque mémoire.

Construction de la liste de séquences pour le 2518



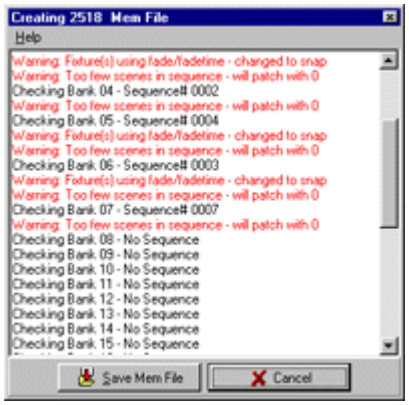
Liste de séquences du 2518

Pour construire une liste de séquences pour le 2518, cliquez sur **Download/Martin 2518 (.Mem file)** dans le menu principal. La liste 2518 s'ouvre. Pour ajouter des séquences à la liste, faîtes-les glisser depuis la liste des séquences programmées 222 sur les lignes de la liste du 2518. Chacune des 30 lignes correspond à une banque du 2518. Pour enlever une séquence de la liste, cliquez sur sa ligne avec le bouton de droite puis sur **Clear Bank** dans le menu contextuel. Les séquences peuvent être déplacées d'une ligne à l'autre par glisser/déposer avec la souris.

New Sequence List Efface le contenu de la liste en cours.
Save Sequence List Sauvegarde le contenu de la liste 2518 sur le disque dur pour une récupération ultérieure (seuls les numéros des séquences sont enregistrés, pas leur contenu)
Load Sequence List Récupère une liste précédemment enregistrée sur le disque dur.
Compress sequence list Compacte la liste en déplaçant les séquences vers le haut pour éliminer les banques vides.

Une fois que la liste du 2518 est établie, sélectionnez les projecteurs à prendre en compte avec leurs icônes sur le bureau (oublier la sélection des appareils avant de créer le fichier de téléchargement provoque une erreur). Cliquez ensuite sur **Create 2518 Memory File**.

Chaque séquence est contrôlée et le résultat du test est affiché dans une liste regroupant les erreurs et les mises en garde.


Creating 2518 Mem File
Help
Warning: Fixture(s) using fade/fadetime - changed to snap
Warning: Too few scenes in sequence - will patch with 0
Checking Bank 04 - Sequence# 0002
Warning: Too few scenes in sequence - will patch with 0
Checking Bank 05 - Sequence# 0004
Warning: Fixture(s) using fade/fadetime - changed to snap
Warning: Too few scenes in sequence - will patch with 0
Checking Bank 06 - Sequence# 0003
Warning: Fixture(s) using fade/fadetime - changed to snap
Warning: Too few scenes in sequence - will patch with 0
Checking Bank 07 - Sequence# 0007
Warning: Too few scenes in sequence - will patch with 0
Checking Bank 08 - No Sequence
Checking Bank 09 - No Sequence
Checking Bank 10 - No Sequence
Checking Bank 11 - No Sequence
Checking Bank 12 - No Sequence
Checking Bank 13 - No Sequence
Checking Bank 14 - No Sequence
Checking Bank 15 - No Sequence
Save Mem File
Cancel
Liste des mémoires

Les situations suivantes génèrent une mise en garde :
Fixture(s) using macros: Une ou plusieurs machines sont programmées avec des macros de mouvement. Les macros seront ignorées.
Fixture(s) using fade/fadetime - changed to snap : Une ou plusieurs machine utilise des temps de transfert (fade time). Ces temps sont ignorés.
Too few scenes in sequence - will patch with 0 : Une séquence contient moins de 6 scènes. Les scènes manquantes sont remplacées par des scènes vides (0).
Too many scenes in sequence - scenes 1- 6 will be used : Une séquence contient plus de 6 scènes, seules les scènes de 1 à 6 sont prises en compte.

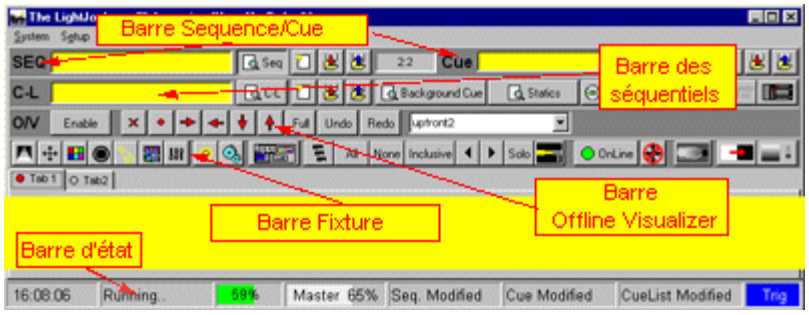
(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

La seule situation générant des erreurs se produit lorsque lorsqu'une séquence choisie pour le 2518 est manquante (parce qu'effacée avant le téléchargement).

Si la séquence ne contient aucune erreur, le fichier peut être enregistré en cliquant sur **Save Mem File**.

Reportez-vous à la documentation de téléchargement du 2518 (disponible sur le site Web de Martin) pour plus de détails sur la procédure de téléchargement et les techniques de programmation et restitution avec le contrôleur 2518.

46 Barres doutils et barre détat



LightJockey utilise un certain nombre de barres d'outils composées de boutons permettant un accès rapide aux diverses fonctions. Il existe aussi une barre d'état reportant un grand nombre d'informations utiles.

La barre d'outils Sequence/Cue 99 dispose des fonctions relatives à la séquence et à la préparation courante.

La barre d'outils Cuelist 100 dispose de fonctions relatives aux séquentiels, à la préparation d'arrière plan et aux options de commandes externes comme les entrées DMX 340, MIDI 355, CD audio 144 et la configuration du contrôleur d'accès direct 2532 329.

La barre d'outils Offline Visualizer contient les fonctions relatives au programme complémentaire Offline Visualizer 366.

La barre d'outils Fixture 102 contient des fonctions relatives à la gestion individuelle ou par groupe des appareils connectés.

Enfin, la barre d'état 104 affiche en permanence de nombreuses informations.

N'importe laquelle de toutes ces barres peut être affichée ou cachée : voyez pour cela la rubrique Menu d'affichage 113

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

47 Barre doutils Sequence/Cue

Barre d'outils Sequence/Cue

Voir également Barres d'outils et barre d'état 98

La partie gauche de la barre d'outils contient des boutons et des informations relatifs à la séquence courante - *current sequence*. La partie de droite concerne la préparation courante - *current cue.*

Gestion des séquences

'Current sequence' donne le nom de la séquence courante (s'il en existe une). La couleur du champ passe au jaune si la séquence est 'active' - c'est à dire qu'elle contient des données. Si la séquence est vide, le champ reste en gris.

Cliquez sur cette commande pour voir la fenêtre de contrôle de séquence 186.

Cliquez sur ce bouton pour vider la séquence courante (voir contrôle de la séquence 186).

Cliquez sur ce bouton pour afficher la fenêtre de sauvegarde de séquence 211.

Cliquez sur cette commande pour afficher la liste des séquences 222.

Les commandes sont également dupliquées dans la fenêtre de contrôle de séquence 186.

La barre d'outils donne également le numéro de la scene en cours dans la séquence courante sous la forme X :Y, c'est à dire scene n°X dans une séquence contenant Y scènes. Si la séquence est vide, la barre affiche 1 :1.

Gestion des préparations

'Current Cue' indique le nom de la préparation courante s'il en existe une. La couleur

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

de fond passe en jaune si la préparation est modifiée ou 'active', c'est à dire si elle contient des données. Si la préparation courante est vide, ce champ reste sur fond gris.

Cliquez sur cette case pour afficher la fenêtre de contrôle des préparations 194.

Cliquez sur cette commande pour vider la préparation courante.

Cliquez ce bouton pour afficher la fenêtre de sauvegarde de la préparation 219.

Cliquez sur cette case pour afficher la liste des préparations 225.

Les boutons sont également dupliqués dans la fenêtre de contrôle des préparations 194.

48 Barre doutils Cuelist

Voir également Barres d'outils et barre d'état 98

La partie gauche de cette barre d'outils contient les commandes et des informations relatives au séquentiel (appelée aussi ***conduite***) ou Cuelist 233. La partie de droite concerne la préparation d'arrière plan ou Background Cue 260, les contrôles du CD audio et des commandes pour les diverses fonctions de contrôle externe.

Gestion des Conduites - *Cuelists*

'Current Cuelist' indique le nom de la conduite courante s'il en existe une. La couleur de fond de ce champ passe en jaune si la liste est active, c'est à dire si elle contient des données. Si elle est vide, le champ reste sur fond gris.

Cliquez sur cette commande pour afficher la fenêtre de contrôle des séquentiels 233.

Cliquez sur ce bouton pour vider la liste courante (voir contrôle des séquentiels 233).

Cliquz sur ce bouton pour afficher la fenêtre de sauvegarde des séquentiels 258.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Cliquez sur ce bouton pour afficher la liste des séquentiels 259.

Les commandes sont également dupliquées dans la fenêtre de contrôle des séquentiels 233.

Gestion de la préparation d'arrière plan - Background Cue

Cliquez sur cette commande pour afficher les contrôles de la préparation d'arrière plan 260.

Si une préparation d'arrière plan est active, le bouton passe en jaune, sinon il s'affiche grisé.

Contrôle des entrées statiques

Cliquez sur ce bouton pour visualiser les entrées statiques 262.
Si les contrôles statiques sont affichés, ce bouton passe en jaune.

Gestion du CD audio

Utilisez cette commande pour accéder aux contrôles du CD 144 si un CD-ROM est installé sur votre ordinateur. Attention : cette commande reste grisée tant que LightJockey n'a pas été configuré 26 pour utiliser un lecteur de CD-ROM.

Gestion des contrôles externes

Cliquez sur cette case pour accéder à la configuration du contrôleur MC-X 363
Cliquez sur cette case pour afficher les contrôles du 2518/RS232 Control 346 (Celui-ci doit d'abord être configuré 26)
Cliquez sur ce bouton pour accéder à la configuration de l'entré DMX In 340

Cliquez sur cette commande pour afficher les contrôles de l'entrée MIDI 355 (Celle-ci doit d'abord être configurée 26)
Cliquez sur ce bouton pour afficher les contrôles du 2532 332 (Celui-ci doît d'abord être configuré 26)

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

49 Barre doutils Fixture

Voir également Barres d'outils et barre d'état 98

La barre d'outils Fixture contient les boutons d'accès aux effets des projecteurs, à la sélection des appareils et aux différents modes de sélection ainsi que des boutons d'accès pour les appareils spécifiques comme les machines à fumée ou les contrôles généraux d'intensité.

Gestion des appareils configurés

Utilisez ces boutons pour accéder aux contrôles des effets 152. Attention : aucune de ces commandes n'est activée tant qu'un appareil au moins n'est pas sélectionné 117. Cliquez avec le bouton de droite pour ouvrir le contrôle correspondant et fermer les autres automatiquement (utile sur les écrans de taille réduite).

Ce bouton est un raccourci permettant d'afficher ou de fermer d'un seul coup tous les contrôles d'un seul clic.

Sélection des appareils configurés

Affiche l'outil de gestion des groupes d'appareils 114.

Ces boutons affectent la sélection des appareils 117 sur le bureau.

Sélectionne l'appareil suivant ou le précédent. Voyez les fonctions Next/Previous Fixture 387

Active le mode de sélection Solo 390

Poursuite

Active ou désactive le mode poursuitage 385 pour la sélection.

Contrôles spéciaux

ou

voir Bouton de bascule OffLine / OnLine 103

Voir mode Gelé (Freeze) 103

Voir contrôle des machines à fumées 390

Voir noir sec (Blackout) 158

Voir master d'intensité 152

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

50 Mode Gel de la sortie - Freeze

Voir également Mode Blind des séquences 192.
Voir également Offline/OnLine 103

Par défaut, le mode Freeze est désactivé. Le mode Freeze n'est disponible que si l'option *Allow freeze output* est cochée dans la fenêtre de préférences Système 106.

Lorsque la sortie est gelée, LightJockey stoppe tout calcul d'état DMX. Lorsque le mode Gel est désactivé, les calculs reprennent là où ils s'étaient arrêtés.
En reliant le mode Freeze à un raccourci en mode flash 16, Freeze permet par exemple de geler tout le show pour suivre un rythme musical particulièrement fractionné.
Note : les séquences restent enclenchées - il est donc préférable d'utiliser Freeze avec des macros.

Le gel de la sortie se fait avec le bouton sur la barre d'outils Fixture 102 ou par un raccourci clavier 19.

51 Indicateur Offline / Online

Voir également Mode Blind 192.
Voir également Freeze 103.

Par défaut, le bouton Offline/Online est désactivé. Pour le rendre disponible, cochez l'option *Allow Offline Switch* dans la fenêtre de préférences Système 106.

Quand LightJockey est en mode Offline, les sorties DMX sont physiquement gelées. Cependant, les calculs sont toujours effectués et la sortie est toujours visible sur le système Offline Visualizer. Cela permet de programmer tout en maintenant un état lumineux statique sur la sortie.

Utilisez les icônes

ou

pour basculer entre les modes Offline et Online. Ce bouton à deux état est placé sur la barre d'outils Fixture 102. Le bouton reproduit l'état des sorties (Online ou Offline).

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

52 Barre détat

La barre d'état est placée au bas de la fenêtre principale.

Elle affiche l'heure, l'état du système (généralement Running...) et le niveau actuel du Master d'intensité 152. Elle indique également si la séquence, la préparation ou lae séquentiel en cours ont été modifiées. Elle donne enfin les informations de synchronisation du module Audio Analyzer 359.

Windows utilise en même temps la mémoire vive physique (RAM) et la mémoire virtuelle (disque dur). Accéder à la mémoire RAM est largement plus rapide que l'accès au disque dur.
Le nombre en pourcentage indique la quantité de mémoire globalement consommée selon Windows.
Cette indication n'est pas absolue : plus la demande de mémoire augmente, plus Windows réduit l'allocation de mémoire de chaque application (typiquement en réduisant la taille du cache disque).
La barre d'état de la mémoire indique la quantité de mémoire physique libre.
La couleur verte indique qu'il reste au moins 3 Mo de mémoire physique libres.
La couleur jaune indique qu'il reste entre 2 et 3 Mo de mémoire physique libres.
La couleur orange indique qu'il reste entre 1 et 2 Mo de mémoire physique libres.
La couleur rouge indique qu'il reste moins de 1 Mo de mémoire physique libre.

Tant que l'indicateur est au vert, tout va bien. Lorsqu'il tourne vers le jaune ou l'orange, il dénote une perte potentielle de performances puisque la quantité de mémoire diminue. Lorsque l'indicateur est au rouge, il ne reste quasiment plus de mémoire disponible. Bien qu'il soit toujours possible d'exécuter LightJockey, les performances seront nettement amoindries.

53 Adressage et sorties DMX

Adresses DMX

Pour activer la communication entre les appareils et LightJockey, chaque machine configurée doit recevoir une adresse. Celle-ci doit également être donnée aux machines elles-mêmes, par le biais de micro interrupteurs - ou DIP switches - ou grâce à un panneau de contrôle à LEDs sur les appareils Martin.

Lorsque vous assignez vos adresses DMX, souvenez-vous que la plupart des

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

machines utilisent une série de canaux continus - le Roboscan 918 utilise 16 canaux par exemple. L'adresse du premier canal est généralement appelée *adresse de base*. Il est important de bien comprendre qu'il n'est pas possible de partager des adresses entre machines. Ainsi, si le premier Roboscan 918 est assigné en 1, le suivant doit être assigné en 16+1 = 17..

Le protocole DMX définit un maximum de 512 canaux ou adresses : toutes les machines connectées sur une sortie doivent donc contenir dans cet ensemble.

Il existe deux méthodes pour assigner une adresse à un appareil dans LightJockey.

Configurer l'adresse manuellement.
Utilisez le champ d'adresse dans la partie inférieure gauche de la fenêtre de configuration des appareils 46. Utilisez cette méthode pour entrer dans LightJockey les adresses qui sont déjà réglées sur les machines elles-mêmes.

Utiliser la fonction d'adressage automatique "Auto Address".
Cette commande demande à LightJockey de calculer les adressages sur la base des appareils configurés en tenant compte de ceux qui sont déjà adressés. Utilisez cette méthode lorsque des machines n'ont pas encore été adressées par le biais de leurs switches ou de leur panneau de contrôle. Il existe toutefois une série d'exceptions pour lesquelles la fonction d'adressage automatique ne fonctionnera pas – pour plus de détails, consultez la rubrique configuration des appareils 46.

Sorties

Une 'sortie' est le terme employé pour désigner la connexion physique qui relie le contrôleur et les machines. Etant donné que le protocole DMX ne permet que 512 canaux de commande, le seul moyen d'ajouter des canaux est d'augmenter le nombre de connexions sur le contrôleur.

La version Club permet jusqu'à 2048 canaux répartis sur 4 sorties.
Ces sorties sont numérotées de 1 à 4 : lorsque vous adressez les appareils dans LightJockey, n'oubliez pas de spécifier sur quelle sortie ils sont connectés.

54 Menu principal du bureau

Menu principal du bureau

Menu principal System 112
Menu principal Setup 106
Menu principal View 113

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Menu principal Off-line 366
Menu Download - Utilisation du contrôleur 2510 81
Menu Download - Martin 2518 (fichiers .Mem) 96
Audio - lance l'analyseur Audio ou le programme de lecture Audio. Le menu n'est visible que si les fonctions ont été configurées dans la configuration du matériel 26 .
Menu principal Help 114

55 Menu principal de configuration - Setup

Ce menu de configuration possède plusieurs rubriques donnant accès à la configuration des différentes options du programme.
Il est situé sur la barre de menu principale.

Fixture configuration 46
Hardware Setup 26
Global Patch 350
Preferences/System 106
Preferences/Start Up 108
Preferences/Default DMX output 111
Hotkeys 16

56 System Preferences - préférences du système

Ce menu permet la configuration de nombreuses options du système LightJockey. Ouvrez le menu principal Setup, puis cliquez sur Préférences et choisissez l'option System.

Ces options sont organisées en plusieurs onglets.

Réglages du système

Bitmap Cache.
Cette fonction permet d'améliorer les performances graphiques lors de l'affichage des fenêtres de contrôle. Il utilise également peu les ressources système de Windows. Tant qu'il n'y a qu'une seule instance de LightJockey en exécution, cette option ne pose généralement pas de problème. Si Windows vous met en garde sur une baisse importante des ressources système, désactivez cette option.

Allow Freeze Output
Active ou désactive l'accès au mode Freeze Output 103.

Allow Sequence Blind Mode
Active ou désactive l'accès au mode Sequence Blind 192

Allow Offline Switch

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Active ou désactive l'accès au mode On/Offline 103

Start LightJockey on Secondary Monitor
Force l'affichage de LightJockey sur le second moniteur d'un système multi-affichages. Cette option est ignorée si un seul moniteur est détecté.

Open Controls on Windows Desktop
Normalement, chaque fenêtre de contrôle mémorise sa position pour la prochaine ouverture. Lorsque cette option est activée, tous les contrôles sont forcés de s'afficher dans les limites du bureau Windows. Cocher cette option permet de s'assurer que tous les contrôles sont toujours visibles même si la résolution de l'écran est modifiée entre deux ouvertures.
Note à l'attention des utilisateurs de systèmes multi-moniteurs :
Le bureau de Windows est défini comme la zone située entre le coin supérieur gauche de l'écran primaire jusqu'au coin inférieur droit du dernier moniteur.. Cependant, si les moniteurs utilisent des résolution différentes, la hauteur du bureau (ou sa largeur dans le cas d'affichages verticalisés) est définie comme la hauteur (ou largeur) de l'écran primaire. Cette propriété de l'affichage de Windows peut poser des problèmes si les moniteurs secondaires ont des résolutions différentes du moniteur primaire - dans ce cas, il est préférable de désactiver cette option.

Open Controls on LightJockey Desktop
Cette option force l'affichage des fenêtres de contrôle dans les limites du bureau de LightJockey. Utilisez cette option si vous avez placé des contrôles dans la zone non visible du bureau Windows (après avoir réduit la résolution du moniteur par exemple).

Mises en garde

Sequence/Cue/Cuelist Modified.
Activez cette option pour forcer l'affichage d'une demande de confirmation dès qu'un élément modifié (Cue, Cuelist ou Sequence) va être supprimé par une commande d'effacement ou de chargement. Attention : cette mise en garde n'est pas affichée si une préparation a été chargée en mode transparent 208.

Overwrite Sequence/Cue/Cuelist.
Activez cette option pour forcer l'affichage d'une mise en garde lorsqu'un élément va être écrasé par une sauvegarde (Cue, Cuelist ou Séquence).

Show Blackout Warning.
Activez cette option pour forcer l'affichage d'un message lorsque les modes Blackout, Fade-in et Fade-out sont activés.
Cliquez sur Cancel (Annuler) dans le message pour revenir à l'état précédent.

Show Freeze Warning
Affiche une mise garde lors du passage en mode Freeze 103.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Show Offline Warning
Affiche une mise en garde lors du passage en mode Offline 103.

Confirm Close Program.
Activez cette option pour demander une confirmation lors de la fermeture de LightJockey.

Chargement/enregistrement rapides - Quick Save/Load

Active les fonction d'enregistrement/sauvegarde rapides des Cuelist/Cue/Séquences.

Si cette option est activée, cliquez avec le bouton de droite sur l'icône de sauvegarde pour enregistrer l'élément en cours sans passer par la fenêtre d'enregistrement habituelle. SI l'élément n'a pas été sauvegardé au moins une fois, la fenêtre standard s'affiche automatiquement.

De la même manière avec l'icône de chargement lors d'un clic avec le bouton droit. Cette commande ne fonctionne que si un élément est déjà chargé.

Liens externes - External Links

Les liens externes permettent à LightJockey de communiquer avec d'autres programmes Martin. En temps normal, si rien n'est spécifié, laissez cette option désactivée. Cette fonction sera activée si un périphérique de transmission est détecté.

Enable Offline Visualizer - Active les communications avec Offline Visualizer 366.

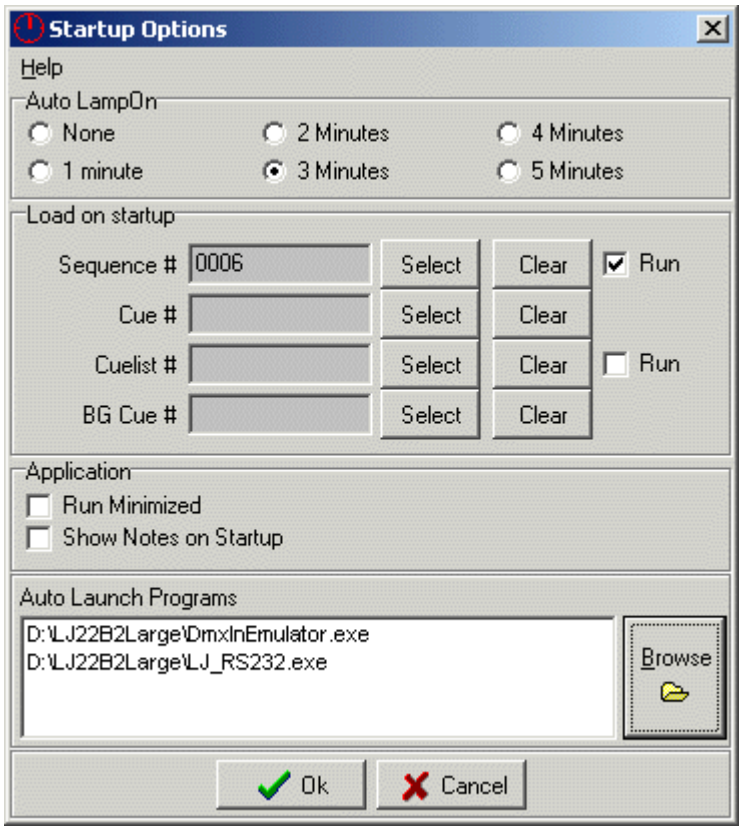
Si les boutons du visualiseur sont grisés, LightJockey n'a pas pu trouver l'application installée.

Data Restore
Voir Options du système Data Restore 62

57 Options de démarrage

Options de démarrage - Startup Options

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

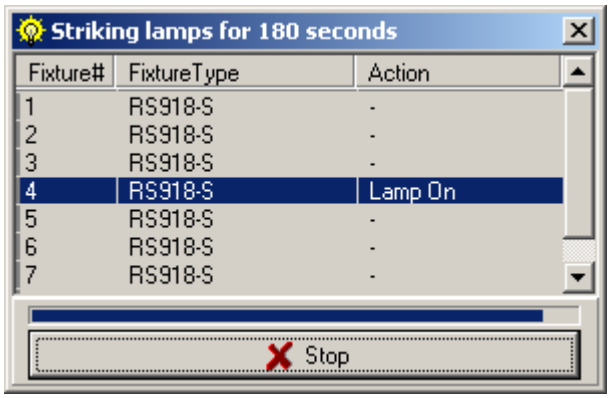


Pour accéder à cette fenêtre, ouvrez le menu Setup/Preferences/Startup depuis le menu principal du bureau 105.
Ce menu permet de configurer les tâches de LightJockey lors de son démarrage.

Auto Lamp-On

Cette option force LightJockey à procéder à l'amorçage des lampes pour les appareils qui possèdent cette option de commande. Les commandes sont émises appareil par appareil, espacées d'une seconde environ pour éviter toute chute de tension sur la ligne secteur. Configurez la durée totale du cycle d'amorçage de 1 à 5 minutes. Si aucun appareil ne supporte l'amorçage à distance, le cyle est arrêté. Ce cycle d'allumage s'exécute avant tous les programmes de démarrage (Autostart programs).

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Pendant l'exécution du cycle d'amorçage, une fenêtre s'affiche sur le bureau et donne l'évolution de l'amorçage. Aucune autre commande n'est accessible tant que le cycle s'exécute. Il peut toutefois être arrêté à tout moment en cliquant sur Stop.

Le cycle d'amorçage peut également être déclenché depuis le menu principal du bureau. Là aussi, le cycle s'exécutera tant qu'il n'est pas stoppé par l'utilisateur.

Exécution au démarrage (Auto-start)

Ces options forcent LightJockey à exécuter automatiquement lors de son démarrage une séquence 222, une préparation 225, un séquentiel 233 ou une préparation d'arrière plan 260 (BG Cue).
Cliquez sur "select" pour activer la séquence, la préparation ou le séquentiel à exécuter automatiquement. Les séquences et séquentiels doivent avoir l'option " Run " cochée pour s'exécuter après le chargement, sinon elles restent statiques.

Si un séquentiel est choisi pour démarrer automatiquement, la fenêtre de contrôle des séquentiels 233 s'affiche sur le bureau.

Run Minimized

Cette fonction force le programme à se mettre en icône sur la barre de tâche dès que les initialisations sont terminées. Cette fonction est très utile si LightJockey doit travailler en arrière-plan avec d'autres applications.

Show notes on startup

Affiche automatiquement les notes de l'utilisateur au démarrage de LightJockey.

Auto Launch Programs

Cette option permet de démarrer automatiquement un programme externe lorsque LightJockey démarre. Cliquez sur le bouton Browse pour situer le programme à lancer.
Par exemple, le programme de communication avec le port RS-232 94 doit être lancé par ce biais.
Pour supprimer un programme de la liste, passez-le en surbrillance, cliquez avec le bouton de droite et choisissez **delete** dans le menu contextuel.

Pendant le démarrage, LightJockey ne vérifie pas que les programmes externes ont

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

bien démarré. Ceux-ci ne seront pas fermés à la fermeture de LightJockey.

Si le fichier choisi n'est pas exécutable (.exe, .com, .bat...), c'est à l'utilisateur de s'assurer que le fichier est bien associé à une application connue par le système Windows. Par exemple, pour lancer un fichier MP3, l'extension .MP3 doit être correctement associée à un lecteur MP3.

Si, pour quelque raison que ce soit, LightJockey se retrouve bloqué par un problème de démarrage externe avant que le programme conflictuel puisse être retiré de la liste, vous pouvez toujours le retirer en éditant le fichier startup.ini situé dans le répertoire d'installation de LightJockey.

58 Choix des éléments à démarrage automatique

Sélectionnez les éléments (séquence, préparation ou séquentiel) et cliquez sur OK.
Voir également Options de démarrage 108.

59 Valeur DMX par défaut - Default DMX Output

Menu : Setup/System Preferences/Default DMX Output

Par défaut, lightJockey émet la valeur 0 sur tous les canaux qui ne sont pas programmés.

Ce menu permet de changer cette valeur par défaut. Personnaliser ces valeurs permet de créer une bonne base de valeurs pour programmer. Les nouvelles valeurs par défaut peuvent contenir par exemple les positions 50% en Pan et Tilt (Home) et ouvrir les shutters de façon à ne programmer que l'ouverture des gradateurs. Ces valeurs par défaut peuvent contenir aussi des niveaux de préchauffage pour les projecteurs traditionnels.

Use Current Scene
Cette option enregistre comme valeurs par défaut les données émises par la scène en cours. Si des valeurs ont déjà été mémorisées, elles seront combinées à la scène courante à moins que celle-ci ne les recouvre.
Cette fonction permet notamment de modifier les valeurs par défaut en ne programmant que les valeurs à changer dans une scène et d'activer la fonction Use Current Scene.

Note : les valeurs par défaut ne peuvent pas contenir de palettes. Si des palettes sont présentes, un message d'erreur est affiché et les nouvelles valeurs ne sont pas enregistrées.

Clear Default Output

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Cette commande ramène à 0 toutes les valeurs par défaut.

60 Menu principal System

Menu principal System

Ce menu est situé sur la barre de menus du bureau.

User Libraries
voir bibliothèques personnalisées 59

Delete Files
Voir effacer plusieurs fichiers de données 112

Restore Program Data
Voir Option Data Restore 62. Notez que cette option n'est disponible que si une sauvegarde a déjà été effectuée.

Auto Strike Lamps
Démarre le cycle d'amorçage des lampes. Voir également Startup Options 108

Restart LightJockey
Ferme LightJockey et redémarre une nouvelle session.

61 Effacer plusieurs fichiers de données

Dans le menu principal, ouvrez le menu **System/Delete files**.

Les fichiers suivant peuvent être effacés:

- Fichiers de séquence
- Fichiers de préparation (Cues)
- Fichiers de préparation d'arrière-plan (Background Cues)
- Macros DMX Génériques 266

Sélectionner et effacer des fichiers

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Sélectionnez un ou plusieurs fichiers à effacer en cliquant dessus dans la liste. Utilisez les fonctions **Select All** ou **Clear All** pour sélectionnner tous les fichiers ou remettre à zéro la sélection.
Une fois que les fichiers sont choisis, cliquez sur **Delete**.

Vérifier les séquences

Le menu Delete Sequences contient une option permettant de vérifier si les séquences choisies sont utilisées ou non dans des préparations.

Pour vérifier l'affectation des séquences, cliquez sur Check Used Sequences. Les séquences utilisées sont marquées dans la colonne la plus à droite du tableau par un Yes. Les autres sont marquées par No.

- Une fois que les séquences ont été vérifiées, utilisez la commande Mark Unused Sequences pour ne sélectionner que les séquences inutilisées.

62 Menu principal View

Ce menu est situé dans la barre de menu du bureau.

Toolbars
Utilisez ce sous-menu pour activer ou désactiver les barres d'outils et la barre d'état.

Controls
Utilisez ce sous-menu pour afficher les contrôles de séquentiels, préparations ou séquences si les barres d'outils correspondantes ne sont pas visibles.

Unassigned Fixtures
Utilisez cette commande pour afficher la liste 'Unassigned Fixtures' qui indique les appareils non placés sur le bureau.

Notes
Ouvre une page de notes. Très pratiques, ces notes sont enregistrées dans la bibliothèque utilisateur et peuvent être rechargées à tout moment avec cette commande.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

DMX Output
Voir Affichage des valeurs DMX en sortie 116. Note : cette fenêtre s'aligne automatiquement sur l'adresse 0.

Windows System Memory
Affiche l'état des ressources système et en particulier la mémoire physique disponible. Permet de dépanner le système en cas de pertes de performances.

63 Menu principal Help

About
Donne la version et le numéro de compilation de LigtJockey ainsi que la liste des remerciements.

Help
Ouvre ce fichier d'aide.

Select Helpfile
Permet la sélection des différentes versions du fichier d'aide (si disponibles).

64 DMX Output evaluation

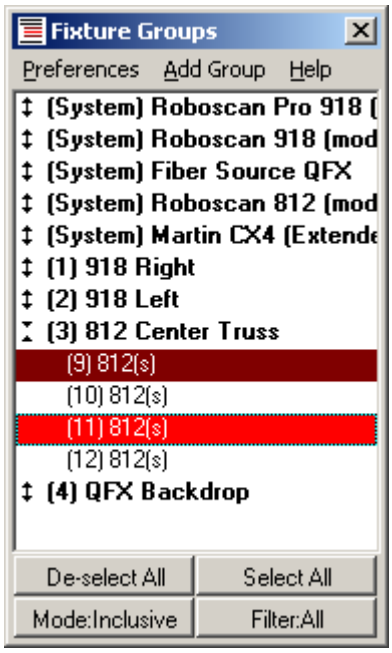
DMX Output Evaluation

En cours de développement.

65 Groupes dappareils

Cliquez sur cette icône sur la barre d'outils Fixture 102 pour ouvrir la fenêtre des groupes d'appareils.
La fonction de cet icône peut également être assignée à un raccourci clavier

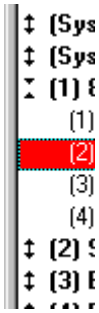
(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Sélectionnez ou désélectionnez un groupe d'appareils en cliquant directement sur la ligne correspondante.

Le système crèe automatiquement des groupes par type d'appareils. Désactivez "Show system groups" dans le menu local de préférences pour masquer les groupes créés par le système.

Pour créer un nouveau groupe, cliquez sur "Add Group" dans le menu. Donnez un nom au nouveau groupe puis cliquez sur OK. Le nouveau groupe apparaît dans la liste. Pour assigner des appareils à ce groupe, commencez par les sélectionner117.
Cliquez avec le bouton de droite sur la ligne portant le nouveau groupe puis cliquez sur "Add selected fixtures to group". Les autres commandes permettent de supprimer des appareils du groupe ou de le renommer.
Le nombre de groupes définis par l'utilisateur est limité à 99.



Pour développer l'affichage du contenu d'un groupe, cliquez sur l'icône en double flèche située à gauche du nom. Pour rétracter la liste, cliquez à nouveau sur la double flèche.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Select All et **De-select All** permettent de sélectionner ou désélectionner tous les appareils à la fois.

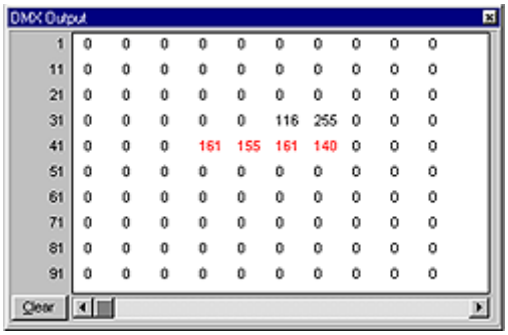
Selection Mode, **Inclusive/Exclusive**
Le bouton situé au plus bas à gauche bascule entre les modes **Inclusive** et **Exclusive**. En mode *Inclusive*, il est possible de sélectionner plusieurs groupes simultanément. En mode *Exclusive*, tous les appareils sélectionnés sont désélectionnés à l'appel d'un nouveau groupe. Cette fonction peut également être assignée à un raccourci clavier 16.

Filtre de sélection : All/Odd/Even
Le filtre de sélection (cliquez sur le bouton pour changer de mode) applique un filtre à la sélection/désélection via la fenêtre de groupes. **All** sélectionne/désélectionne tous les appareils correspondants- **Odd** sélectionne/désélectionne tous les appareils de numéro impair et **Even** tous les appareils de numéro pair.

Raccourci vers un groupe
Il est possible d'assigner les 10 premiers groupes utilisateurs à des raccourcis clavier 19.

66 Moniteur de sortie DMX

Cette fenêtre donne les valeurs DMX actuellement sur la sortie de LightJockey. Pour recadrer l'affichage sur un appareil spécifique, cliquez avec le bouton de droite sur une icône de machine et sélectionnez "DMX Output" dans le menu contextuel.



Les canaux DMX qui changent de valeur s'affichent en rouge. Les canaux statiques s'affichent en noir. Cliquez sur " Clear " pour ramener tous les canaux en noir.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

67 Sélection des appareils

Il existe différentes méthodes pour sélectionner des projecteurs sur le bureau et les activer pour la programmation.

Cliquez avec le bouton de gauche sur l'icône de l'appareil sur le bureau. Cet appareil devient 'Maître' ou 'Master Fixture'. Cliquez sur d'autres projecteurs, ils sont également sélectionnés et prêts à être programmés. Pour désélectionner un appareil, cliquez à nouveau sur son icône.

La deuxième méthode consiste à créer une zone de sélection pour activer plusieurs appareils à la fois. Pour cela, cliquez sur le bouton de gauche, maintenez-le enfoncé et dessinez avec la souris une fenêtre de sélection qui s'affiche en pointillés animés.

Pour désélectionner un ou plusieurs appareils, cliquez sur leur icône. Vous pouvez aussi faire une sélection de zone comme indiqué ci-dessus sur une partie vide du bureau pour annuler la sélection en cours.

Les projecteurs peuvent également être sélectionnés par le système de groupes 114 ou par les raccourcis 19 vers des groupes.

Ce bouton, placé sur la Barre d'outils Fixture 102 et reproduit sur la fenêtre de vue des groupes 114, bascule entre la sélection d'appareil unique (mode exclusif) ou la sélection multiple (mode inclusif). Cliquez dessus pour basculer entre les modes " inclusive " et " exclusive ".
En mode " **Inclusive** ", la sélection se déroule comme indiqué ci-dessus. En mode " **Exclusive** ", cliquer sur une icône désélectionne tous les appareils activés et ne sélectionne qu'un seul appareil à la fois.

Ces boutons placés sur la Barre d'outils Fixture 102 sélectionnent ou désélectionnent tous les appareils à la fois.

Voir également Raccourcis 16
Voir également Next/Previous 387 (Suivant / Précédent)
Voir également Fixture Solo 390

Appareils Maîtres et esclaves

L'icône d'un projecteur peut être dans un des 3 états suivants :

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Appareil non sélectionné - titre de l'icône en bleu.

Un projecteur non sélectionné ne reçoît aucune instruction des contrôles ouverts.

Appareil Maître - titre de l'icône en rouge vif

LightJockey n'affiche que les contrôles et les valeurs de paramètres pour le projecteur Maître. Bien qu'il soit possible de sélectionner plusieurs types de projecteurs différents, il n'est pas possible d'accéder aux effets dont le projecteur Maître ne dispose pas - par exemple, il n'est pas possible d'afficher le contrôle des gobos tournants si le projecteur Maître est un RoboColor II. Un seul projecteur peut être Maître dans une sélection.

Appareil esclave - titre de l'icône en rouge sombre

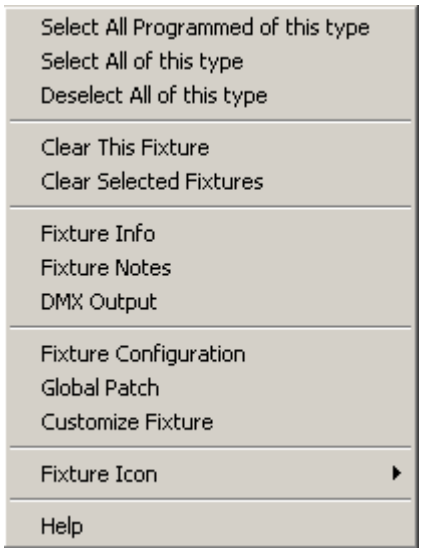
Les appareils sélectionnés qui ne sont pas Maître sont esclaves de la sélection. Ils suivent les réglages donnés au Maître. Sélectionnez 4 Roboscan 918 : l'un d'entre eux est Maître, les 3 autres sont esclaves. Réglez le Maître sur Rouge avec la première roue de couleur : les 3 esclaves passent en rouge automatiquement.

Certains effets sont compatibles sur plusieurs types 121, ce qui signifie que des changements sur le Maître seront également reportés sur les esclaves même s'ils ne sont pas du même type.

68 Menu contextuel des icônes

Pour accéder à ce menu, cliquez sur une icône d'appareil du bureau avec le bouton de droite de la souris.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



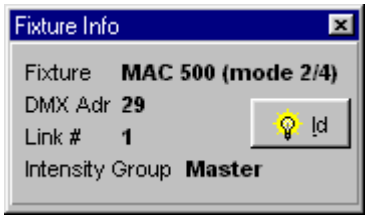
Menu contextuel des icônes

Select All programmed of this type
Sélectionne tous les projecteurs de ce type et programmés dans la scène en cours. Cette fonction requiert l'activation de l'option Show programmed Fixture 68.

Select All of this Type - Deselect All of this Type
Sélectionne ou désélectionne tous les appareils de même type que celui sur lequel l'utilisateur a cliqué. Ce dernier devient automatiquement Maître de sélection 117 lorsque cette fonction est activée.

Clear This Fixture - Clear Selected Fixtures
Cette fonction passe tous les paramètres des appareils de la scène en cours dans la séquence courante 186 sur Off 126.
La sortie générée par les sorties DMX par défaut 111, les contrôles des entrées statiques 262 et la préparation courante 194 ou celle d'arrière-plan 260 n'est pas affectée.

Fixture Info
Ouvre la fenêtre d'informations sur l'appareil.



Cette fenêtre affiche l'adresse DMX et l'affectation aux groupes d'intensité 152. Utilisez le bouton ID pour identifier le projecteur en ouvrant temporairement son shutter.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Fixture Notes
Affiche les notes du profil de l'appareil choisi (identiques à celles de la configuration des appareils 46).

Dmx Output
Ouvre la fenêtre du moniteur de sortie DMX 116 alignée sur l'adresse DMX de l'appareil.

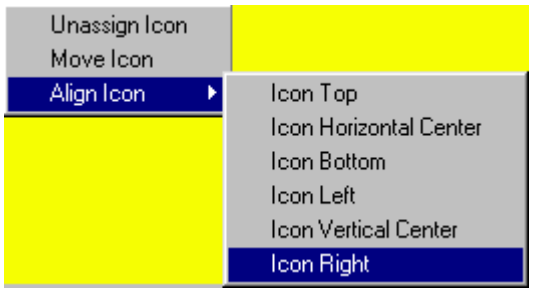
Fixture Configuration
Ouvre la Fenêtre de configuration des appareils 46 avec le projecteur en cours sélectionné automatiquement.

Global Patch
Ouvre la fenêtre de Patch global 350 alignée automatiquement sur l'adresse DMX de la sélection.

Define Fixture Profile
Ouvre la fenêtre de définition des appareils. Cette option n'est disponible que pour les projecteurs définis par l'utilisateur 286.

Customize Fixture
Ouvre la fenêtre Customize Fixture palette 122. Cette option n'est possible que pour les appareils de type natif à LightJockey.

Menu Fixture Icon



Unassign Icon
Cliquez sur cette option pour supprimer le projecteur de l'onglet en cours et le renvoyer dans la liste des projecteurs non assignés (Unassigned fixtures). Vous pouvez alors le placer dans un autre onglet. Voyez pour cela Configuration du bureau 68.

Move Icon
Autorise le déplacement des icônes. Voir également Configuration du bureau 68.

Align Icon
Aligne toutes les icônes de la sélection 117 sur l'icône en cours selon l'option choisie

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

dans le sous-menu. Exemple : choisissez **Icon Right** pour aligner le côté droit de toutes les icônes sélectionnées sur le côté droit de l'icône en cours.

Note : cette commande ne fonctionne pas avec les icônes dont le mode 'move' n'est pas activé (voir Move Icon).

69 Effets compatibles sur plusieurs types dappareils

Certains effets sont compatibles sur plusieurs types d'appareils, ce qui signifie qu'un changement appliqué au Maître 117 de la sélection sera appliqué aux esclaves, même s'ils ne sont pas du même type que le Maître : il suffit qu'ils disposent du même paramètre. Appliquez 50% d'intensité au Maître : tous les esclaves disposant d'un gradateur passent à 50% d'intensité.

Les effets suivant peuvent être appliqués sur plusieurs types de projecteurs simultanément :

Intensité
Strobe
Shutter (intensité)
Pan, Tilt et mouvements de macros
CMY et RGB
Iris
Focus (mise au net)
Zoom
Commandes de lampe
Initialisation (Fixture reset)
Levels (appareils DMX génériques 173)

Les autres effets comme les couleurs fixes ou les gobos ne sont pas compatibles.

70 Quest-ce quun preset de position

Les Presets sont également connus sous les noms Palettes, 'preset focus' ou Palettes de position (focus au sens de position et non pas de focale ou mise au net).

Les scènes construites avec les presets contiennent uniquement des références aux positions utilisées et non pas les valeurs physiques de Pan et de Tilt. Le résultat des séquences dépendra donc du contenu des presets et non plus de valeurs physiques stockées dans les scènes.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Exemple:

Lorsque vous programmez la lumière pour un groupe en tournée, il est plus utile d'utiliser des presets plutôt que des positions absolues Pan/Tilt.
Lorsque vous réglez les projecteurs sur le batteur, mémorisez les positions des faisceaux dans un preset. Pour chaque scène éclairant le batteur, utilisez le preset Batteur plutôt que replacer systématiquement vos faisceaux un par un. Lorsque le spectacle passe dans une nouvelle salle, ou si le batteur ou les projecteurs ont été déplacés, modifiez les valeurs de Pan et Tilt dans le preset Batteur et enregistrez vos changements. Toutes les scènes l'utilisant sont automatiquement corrigées. Si vous n'utilisez pas le système de preset, vous devrez modifier chaque scène éclairant le batteur dans tout votre spectacle, projecteur par projecteur.

Les presets peuvent être nommés : il sera plus simple de retrouver et d'appliquer une position par son nom plutôt que de régler chaque projecteur indépendamment.

Il n'est pas non plus imposé de régler tous les projecteurs au même endroit pour faire un preset. Vous pouvez créer une image avec des faisceaux en éventail et la mémoriser dans un preset.

Il est également possible d'utiliser plusieurs presets dans une même scène - un preset par projecteur par exemple. Ainsi vous pouvez utiliser le preset " Batteur " pour une partie des projecteurs, le preset " Guitare " pour les projecteurs de jardin et le preset " Basse " pour les projecteurs de cour.

Voir également Presets de Position 138

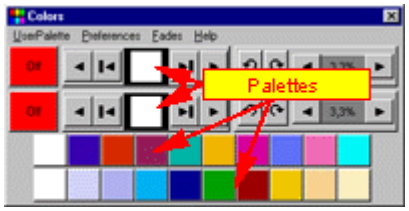
71 Palettes personnalisées pour les types natifs de LightJockey

Pour définir des palettes des palettes pour les types d'appareils définis par l'utilisateur, voyez appareils définis par l'utilisateur 286

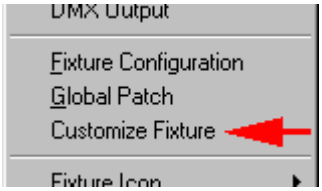
NOTE !
Aucun changement aux palettes par défaut ne sera reproduit dans le visualiseur Offline. Les changements ne sont visibles que dans les contrôles de LightJockey.

La plupart des appareils natifs de LightJockey (c'est à dire présents dans les bibliothèques d'appareils fournies par Martin avec le logiciel) utilisent des palettes pour la sélection des effets comme les couleurs 163 ou les gobos 158.

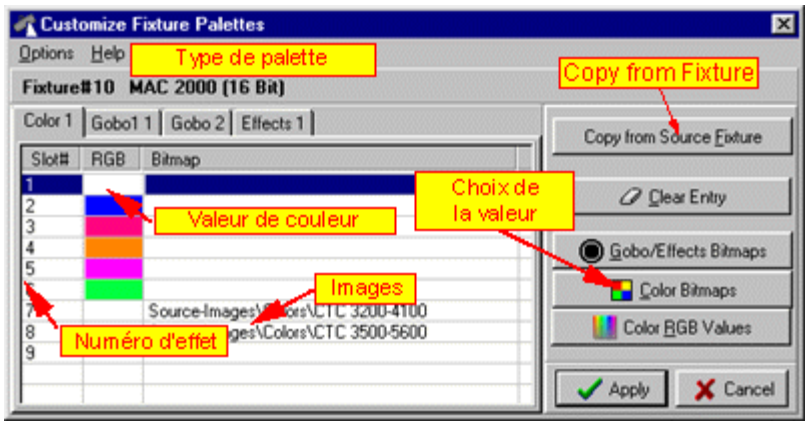
(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Contrôles de couleur du MAC 500 avec les palettes par défaut.



Pour personnaliser les couleurs, gobos et autres palettes d'effets des appareils natifs, cliquez sur l'icône de l'appareil sur le bureau avec le bouton de droite et choisissez **Customize Fixture** dans le menu contextuel pour ouvrir la fenêtre de configuration des palettes. Notez que tous les appareils natifs ne sont pas systématiquement compatibles avec cette fonction. S'il s'agit d'un cas d'incompatibilité, le menu *Customize Fixture* n'apparaîtra pas.



Configuration des palettes de contrôle

La fenêtre liste les palettes disponibles pour l'appareil sélectionné. Elles sont classées par fonction dans des onglets, ex : color (wheel) 1 ou gobo (wheel) 2. Chaque ligne de la liste correspond à un effet, ex : couleur 1 de la roue 1. Chaque effet peut être représenté par une 'couleur pure' ou une image bitmap mais pas les deux simultanément. Lorsqu'une couleur est affectée à un effet, celle-ci est affichée dans la colonne *RGB*. Une image est affichée sous la forme de son nom de fichier dans la colonne *Bitmap*. Si un fichier bitmap est associé à une fonction mais qu'il n'est pas disponible sur le disque dur, son nom s'affiche en rouge pour indiquer une erreur.

LightJockey fournit nativement une gamme d'icônes pour les couleurs, les gobos et les effets - il est également possible d'en ajouter de nouvelles. Voyez

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

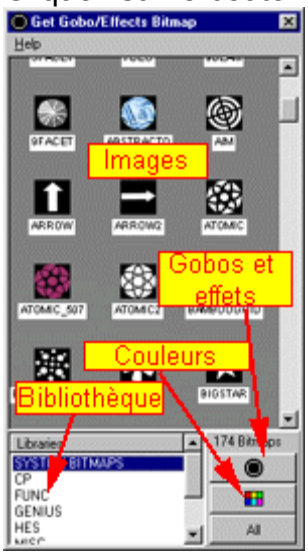
Création d'icônes pour les palettes personnalisées 327.

Assigner une couleur à un effet

Sélectionnez l'effet avec la souris et cliquez sur le bouton **Color RGB Values**. Utilisez la fenêtre de sélection standard de Windows pour choisir la couleur désirée.

Assigner une icône à un effet

Cliquez sur le bouton **Gobo/Effects Bitmaps** ou sur **Color Bitmaps**.



Sélection d'une icône

Depuis la fenêtre Select Bitmaps 125, faîtes glisser avec la souris l'image choisie sur la ligne de l'effet. Vous pouvez également choisir une ligne et double-cliquer sur l'image voulue dans la fenêtre Select Bitmap.

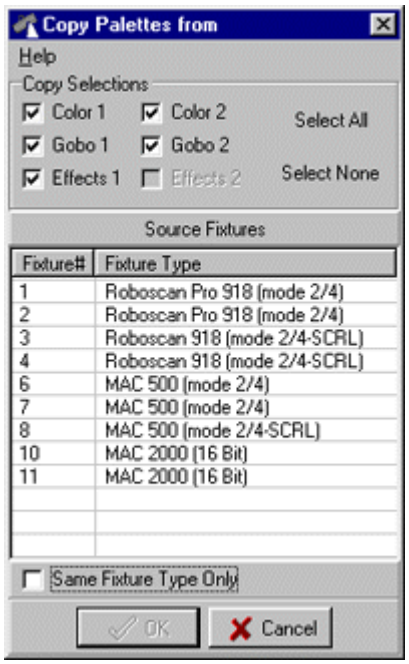
Palettes par défaut

Toutes les machines natives disposent d'un jeu de palettes par défaut assigné lors de la configuration. Pour le rétablir, cliquez sur **Default all Palettes** dans le menu Options. Pour rétablir la palette par défaut d'un effet particulier (celle sélectionnée dans l'onglet d'effet ouvert), cliquez sur **Default Palette** dans le menu Options.

Copier les palettes d'un autre appareil

Pour copier une ou plusieurs palettes affectées à un autre appareil, cliquez sur **Copy from Source Fixture**.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

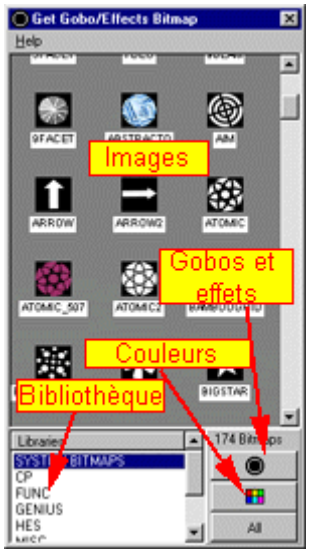


Copie de palette

Choisissez depuis la fenêtre ci-dessus l'appareil d'où proviendront les palettes copiées et les palettes à reproduire.

Enfin, pour valider la nouvelle attribution de palettes, cliquez sur **Apply**.

72 Fenêtre de sélection dicônes - Select Bitmap



Fenêtre de sélection d'icônes

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Cette fenêtre permet d'attribuer des icônes aux contrôles 185 lors de la création de palettes personnalisées 286 pour les appareils définis par l'utilisateur ou pour la personnalisation des palettes 122 des appareils natifs de LightJockey (c'est à dire déjà présents dans les proils livrés avec le logiciel).

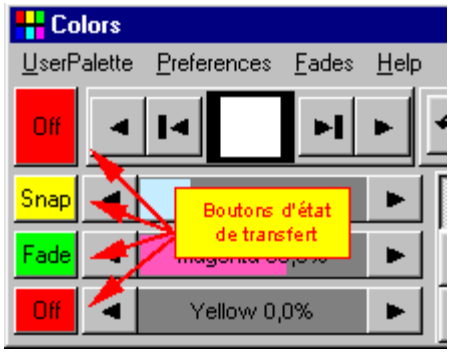
Les icônes sont organisées en deux groupes : les icônes de Gobos/Effets et celles de Couleurs. Cliquez sur le bouton correspondant pour basculer l'affichage entre ces deux catégories.

LightJockey organise les icônes en bibliothèques. La liste des bibliothèques est donnée sous les icônes. Pour ne visualiser que les éléments d'une bibliothèque particulière, cliquez sur le nom correspondant. Pour visualiser l'ensemble de toutes les icônes, cliquez sur **All**.

Pour attribuer une icône à une palette, faîtes glisser avec la souris l'icône choisie directement sur la ligne de la liste représentant la palette. Vous pouvez également sélectionner la ligne de la palette puis double-cliquer sur l'icône choisie.

73 Bouton Off, Snap, Fade (O/S/F)

Bouton Off, Snap, Fade (O/S/F)



Contrôle de couleur du Mac 2000

Ce bouton présent plusieurs fois dans chaque fenêtre de contrôles d'effets régit le type de transfert appliqué aux effets programmables.

Certains effets sont mis par défaut en mode Snap ou Fade : cette valeur par défaut est déterminée par le système et ne peut être changée, mais le réglage final peut être modifié en cliquant à nouveau sur le bouton O/S/F. Cliquer avec le bouton de droite ou de gauche donne des résultats différents.

Off

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Effet désactivé pour la scène en cours de programmation

Snap

L'effet passe au maximum de sa vitesse mécanique de la position en cours à la position programmée.

Fade

Le changement de valeur est effectué en transfert temporisé. Cela signifie que LightJockey va calculer toutes les valeurs intermédiaires selon une courbe qui donne à l'effet une vitesse d'exécution. Cette courbe est déterminée par les valeurs données aux temps scene time et fade time 127.
Note : par défaut, le temps de transfert est de 0.05 secondes - ce qui équivaut pour LightJockey à un mode Snap. Il faut donc augmenter cette valeur pour obtenir un transfert qui ne soit pas instantané.

Pour bien comprendre comment fonctionnent les modes Fade et Snap, jetez un coup d'oeil au moniteur de sortie DMX 116.
Sélectionnez un appareil et ramenez tous ses paramètres à leur valeur par défaut (en effaçant la séquence et la préparation courantes par exemple). Ouvrez le moniteur de sortie DMX en cliquant avec le bouton de droite sur l'icône du projecteur puis sur " DMX Output " avec le bouton de gauche.
Sélectionnez un effet simple comme l'intensité ou la couleur et créez deux scènes qui changent les valeurs de cet effet.
Sur chaque scène, expérimentez les modes SNAP et FADE avec des valeurs de transfert et d'attente différentes.

74 Scene Time et Fade Time - temps de transfert et dattente

Chaque scène d'une séquence utilise ses propres temps de transfert et d'attente - chacun peut être réglé avec la fenêtre contrôle de Séquence 186.

Le temps d'attente - ou scene time - définit la durée pendant laquelle la scène est active avant que la séquence n'avance à la scène suivante. Si la séquence ne contient qu'une seule scène, ce paramètre n'a pas vraiment d'utilité dans la mesure ou la séquence n'a pas besoin d'avancer sur une nouvelle scène.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Par défaut, le temps d'attente est fixé à 1.00 seconde.

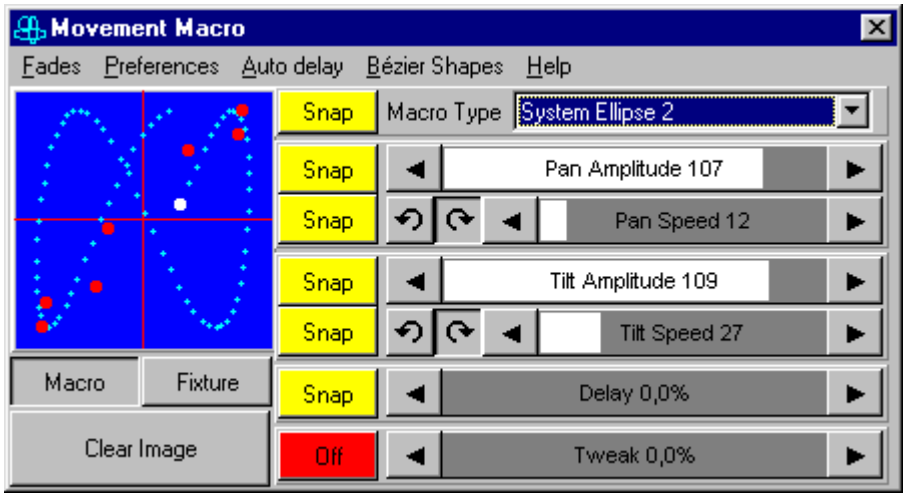
Le temps de transfert - ou fade time - définit le temps mis par les effets pour passer de leur valeur (DMX) actuelle à la valeur (DMX) programmée dans la scène.
Pour que le transfert soit contrôlé par le paramètre Fade Time, l'effet doit être programmé avec son bouton O/S/F réglé sur *Fade* 126

. Si l'effet est programmé en mode Snap, il passe instantanément à sa nouvelle valeur quelles que soient les temporisations programmées dans la scène.

Par défaut, le temps de transfert est fixé à 0.05 secondes.

Il est toujours possible de donner un temps de transfert supérieur au temps d'attente. Dans ce cas, la séquence passe à la scène suivante avant que la scène en cours n'ait atteint la valeur programmée.

75 Moteur de macro de mouvement (Movement Macro)



Voir également Off/Snap/Fade 126
Voir également Temps de transfert des séquences 191
LightJockey dispose d'un moteur de calcul sophistiqué permettant de générer des mouvements de Pan/Tilt. Pour accéder au générateur de mouvement, cliquez sur " Macros " dans la fenêtre de contrôle Movement. Les contrôles disponibles permettent de définir la forme, l'amplitude en Pan et Tilt, la vitesse et diverses autres variables.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

La différence majeure entre un mouvement habituel - construit avec les paramètres de pan et tilt[133] et une macro de mouvement réside dans le fait qu'une macro génère un mouvement complet et continu en une seule scène.

Les macros s'accordent sur les réglages de Pan et Tilt déjà réalisés ce qui permet de déplacer la zone utilisée pour la figure en modifiant le Pan et le Tilt indépendamment.

Il est nécessaire de positionner les machines en Pan et Tilt - éventuellement en position Home - pour appliquer une macro, ou bien configurez les appareils en position de repos avec leurs valeurs DMX par défaut[111]. Dans le cas contraire, la macro sera par défaut appliquée à la position 0,0 des machines, c'est à dire dans l'angle supérieur gauche de leur débattement Pan / Tilt.

Notez également qu'il est possible de donner une temps de transfert aux paramètres du moteur (vitesse, amplitude et décalage) pour obtenir des effets plus dynamiques.

La fenêtre de configuration de la machine utilise une liste déroulante pour le choix du type de mouvement et des faders pour le réglage des paramètres.
Pour stopper une macro, réglez le bouton O/S/F[126] du type de macro sur Off.

Fenêtre d'affichage des macros

La fenêtre bleue située dans la partie gauche affiche en temps réel la progression de la macro.
Par défaut, la fenêtre d'affichage suit la macro de l'appareil Maître. Pour afficher la macro pour tous les appareils, cliquez sur *track all selected fixtures* dans le menu Preferences. Dans ce cas, seule la macro de l'appareil Maître[117] est affichée.

Les 3 boutons situés en dessous fonctionnent comme suit :

Macro - Affiche l'exécution de la macro sans tenir compte de la position actuelle du projecteur.
Fixture - Affiche la position du faisceau en tenant compte de la macro et des réglages de Pan et Tilt.
Clear Image - Efface la fenêtre.

Pour exploiter au mieux le moteur de mouvements, lisez attentivement les explications données ci-après.

La plupart des contrôles deviendront plus familiers par l'utilisation. Ils sont cependant décrits brièvement ici.

Macro Type

Cette liste donne les types de macros disponibles. LightJockey dispose par défaut de 5 types nommés System Macros qui utilisent des combinaisons de fonctions

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

sinus et cosinus.

Il est également possible de construire ses propres macros (User defined macros). Pour créer de nouvelles combinaisons de formes, consultez la rubrique **Bézier Shapes** ci-dessous.

Pan Amplitude
Amplitude du mouvement sur le paramètre de Pan. Plus cette valeur est élevée, plus le Pan effectue de grandes oscillations.

Pan Speed
Vitesse des mouvements sur l'axe de Pan. Plus cette valeur est élevée, plus le mouvement est rapide en Pan.
Note : dans certains types de macros, les paramètres de vitesse sont regroupés sous un seul réglage " Speed ".

Tilt Amplitude
Amplitude du mouvement sur le paramètre de Tilt. Plus cette valeur est élevée, plus le Tilt effectue de grandes oscillations.

Tilt Speed
Vitesse des mouvements sur l'axe de Tilt. Plus cette valeur est élevée, plus le mouvement est rapide en Tilt.
Note : dans certains types de macros, les paramètres de vitesse sont regroupés sous un seul réglage " Speed ".

Delay
Ce paramètre permet de décaler les projecteurs dans l'exécution de la macro. En assignant un décalage différent à chaque projecteur, une même macro donne plusieurs visuels différents. Voyez ci-dessous pour plus de détails.

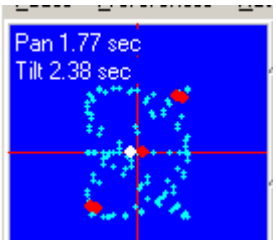
Tweak
Déforme légèrement la macro selon le type et les valeurs des paramètres.

Auto Delay
Cette fonction du menu permet d'appliquer automatiquement des décalages prédéfinis aux projecteurs. Voyez la rubrique Contrôle de l'auto-delay 142

pour plus d'explications.

Affichage de la durée de cycle Pan/Tilt

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Cycle Pan/tilt

Cliquez sur **Show Cycle Time** dans le menu Preferences pour afficher la durée du cycle de Pan/Tilt dans la fenêtre de macros. Cette durée représente le temps nécessaire au Pan et au Tilt pour effectuer une boucle complète de macro.

Programmation détaillée des macros de mouvement

Il existe deux types de macros : les macros systèmes et les macros personnalisées ou Bézier Shapes.

Macros du système

Elle sont essentiellement bâties sur des courbes sinus/cosinus - la plus simple est un cercle accessible par la macro système Ellipse. Les autres macros systèmes sont également bâties à base de fonctions sinus et cosinus.

Prenons l'exemple du cercle :

Le moteur de calcul construit le cercle en déplaçant un index dans des tables de données combinant les valeurs de sinus et cosinus (de -1 à +1) pour former un cercle.
Le paramètre de vitesse Speed contrôle le déplacement de l'index (dans un sens ou dans l'autre) dans les deux tables - à une vitesse de 1, l'index est déplacé d'une case, à une vitesse de 2, l'index est déplacé de 2 cases (2 fois plus vite !) etc ...

La valeur de sinus est multipliée par l'amplitude donnée au Tilt (Tilt amplitude) et le résultat est appliqué sur le canal de tilt du projecteur. Il en va de même pour le paramètre de pan et la table de cosinus. Ces deux valeurs résultantes sont combinées aux valeurs données par les contrôles habituels aux canaux de Pan et de Tilt pour positionner la figure dans l'espace.
Les amplitudes de Pan et de Tilt peuvent être réglées de 0 à 128 - 0 signifie aucun déplacement, 127 représente la moitié de la course complète du paramètre. Ainsi, pour obtenir un cercle de taille maximale, placez le projecteur en Pan/Tilt à 50% avec les contrôles normaux (position Home) et activez la macro Ellipse. Donnez au Pan et au Tilt des vitesses modérées. Si le projecteur n'est pas à 50% de Pan et de Tilt, vous devrez réduire l'amplitude de Pan ou de Tilt pour éviter que le faisceau ne vienne en butée sur ses déplacements (facilement visible sur la fenêtre de simulation en mode 'Fixture').

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

N'oubliez pas que tous ces paramètres peuvent suivre des temps de transfert (Fade Time) : il est donc possible - par exemple - de créer un effet de spirale en deux scènes : la première scène avec une vitesse modérée et une amplitude de mouvement faible, la deuxième avec une vitesse et une amplitude plus élevées. Réglez chaque temps de transfert sur une durée assez longue pour bien visualiser l'effet de spirale.

Les macros utilisant des vitesses de pan et tilt séparées disposent d'un index pour chaque table de valeur sinus et cosinus. En réglant différemment les deux vitesses, les index se déplacent à des rythmes différents - ainsi, si un index se déplace deux fois plus vite que l'autre, on obtient des figures en 8.

Le paramètre de décalage 'Delay' applique une valeur constante à chaque index. L'effet est simple à visualiser : prenez une machine et appliquez-lui une macro de cercle de taille maximale. Modifiez la valeur delay : le projecteur effectue toujours la même figure mais il est simplement décalé sur le cercle.
Appliquer un décalage à une machine seule n'a pas beaucoup d'intérêt. Par contre, appliquer des décalages différents à plusieurs projecteurs exécutant la même macro donne des résultats bien plus intéressants puisse chaque machine aura sa propre position sur le mouvement donné par la macro.

Enfin, le paramètre Tweak ajoute une valeur constante à un seul index, ce qui a pour effet de plus ou moins déformer la macro selon les paramètres actuels.

Macro personnalisées ou Bézier Shapes

Les courbes de Bézier ou Bezier shapes représentent un autre type de macros. Bien que cet outil soit très connu des utilisateurs de logiciels de CAO, c'est à notre connaissance la première fois qu'elles sont utilisées pour le contrôle d'éclairage. En résumé, cet outil permet au programmeur de définir ses propres formes de mouvement pour les macros.
Ce sera certainement plus simple de comprendre en essayant. Cliquez sur " Bezier Shape " puis sur " New Shape ". Une nouvelle fenêtre s'ouvre. Elle contient une courbe en forme de diamant. Cette courbe possède plusieurs 'poignées' : les poignées carrées sont appelées des noeuds, les rondes sont juste des poignées. Il y a deux poignées par noeuds.
Il devient alors très simple de redéfinir la courbe en tirant et en déplaçant les noeuds et leurs poignées pour dessiner une nouvelle forme.
Cliquer avec le bouton de droite sur un noeud ou sur le fond de la fenêtre ouvre une liste de fonctions de manipulation : ajoût ou suppression de noeuds (add/remove), rotation de la forme, zoom etc ... Il est également possible de convertir les courbes en droites ou de les reconvertir à nouveau en courbes.

Pour le moteur de calcul, il n'y a aucune différence entre l'exécution d'une macro système et l'exécution d'une macro Bézier : les deux sont représentées par deux tableaux de valeurs et le moteur utilise toujours des index à vitesse variable et des paramètres d'amplitude.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

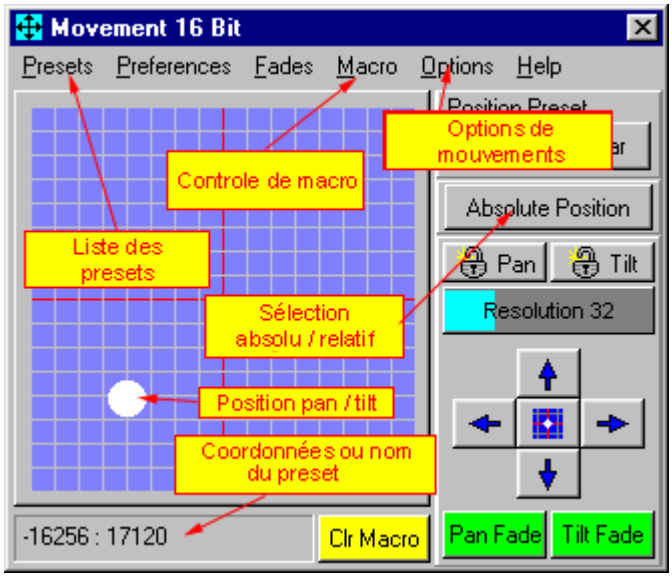
Lorsque la courbe de Bézier est modifiée, le système recalcule en temps réel les valeurs des tables et les applique au pan et au tilt.
Notez que les valeurs sont calculées avec un nombre précis de points entre chaque noeuds, ce qui signifie que le temps mis par la macro pour passer d'un noeud à un autre est toujours le même, quelle que soit la distance impliquée. Cela signifie également qu'un projecteur se déplacera plus lentement entre deux noeuds rapprochés et plus rapidement entre deux noeuds éloignés.

Quelques détails supplémentaires à propose des index

Une dernière précision qui concerne uniquement les index utilisés pour parcourir les tables de valeurs de pan et tilt. Les index ne sont réinitialisés que lorsque la sortie ne contient aucune macro. Dans le cas contraire, la position des index dépend des états de sortie précédents : l'aspect général de la macro pourra être différent de l'effet programmé si les machines étaient en train d'exécuter une macro dans les scènes précédentes.
Pour être sûr de recréer exactement l'aspect d'une macro, assurez-vous que la dernière scène exécutée ne contenait aucune macro de façon à réinitialiser les index correctement.

76 Contrôle des mouvements

Voir également Contrôle de mouvement sans Pan/Tilt 140 Voir également Macros de mouvement 128



L'image ci-dessus donne une fenêtre de contrôle de mouvement typique pan/tilt contenant des contrôles pour les asservis à miroirs ou sur lyre. Le contrôle le plus

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

simple est la grille de mouvement. Le point représente la position absolue en Pan/Tilt du miroir ou de la lyre.

Certaines définitions de projecteurs (généralement les appareils définis par l'utilisateur 286) utilisent un paramètre supplémentaire de vitesse de mouvement. Cette fonction dépend unqiuement de l'appareil lui-même et de l'implémentation donnée par le constructeur (lent ou rapide pour une valeur faible).

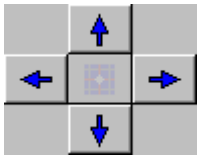
Voir Presets de position 138 pour une explication plus détaillée du fonctionnement des palettes de positions.

Voir Moteur de macros de mouvement 128 pour une explication plus détaillée du fonctionnement des mouvements automatisés (cercles, carrés, ellipses ...)

Voir Bouton Off/Snap/Fade 126 pour plus de détails sur les boutons O/S/F des fonctions Pan et Tilt.

Régler la position.

Utilisez la grille de mouvement : cliquez avec le bouton de gauche et maintenez-le enfoncé pour déplacer le point sur la position désirée. Vous pouvez aussi cliquez n'importe où sur la grille avec le bouton de droite pour placer directement le point où vous souhaitez.



Il est également possible de déplacer le faisceau en cliquant sur les cases fléchées en bas à droite de la fenêtre.

Il est également possible de ramener le projecteur en position centrale ou 'Home' (50% pan, 50% tilt) en cliquant sur le bouton Home au centre des flèches.

Les deux boutons intitulés 'pan lock' et 'tilt lock' verrouillent les mouvements en Pan ou en Tilt. Lorsque l'un ou l'autre sont verrouillés, le point ne peut plus être déplacé que sur un seul axe.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Utilisez le contrôle "Resolution" pour ajuster la finesse du mouvement. Plus la valeur de résolution est faible, plus fin sera le déplacement du faisceau lorsqu'on utilise la grille ou les cases fléchées.

Utilisez ce bouton pour désactiver une macro en fonction.

Options du bouton de droite de la souris

Depuis le menu Preferences, deux modes sont accessibles pour le bouton de droite de la souris :
Goto Position (par défaut) - la position passe directement à l'endroit pointé par la souris.
Lock Cursor in Grid - le pointeur de la souris verrouille la position jusqu'au prochain clic de souris (préférable en mode poursuite 385).

Position absolue ou position relative

Utilisez le bouton Absolute/Relative pour basculer entre les modes de mouvement absolu et relatif.

En position absolue, tous les projecteurs sélectionnés 117 sont programmés avec les mêmes valeurs numériques de Pan et de Tilt (exemple pan,tilt = -1234,1234).
En mode relatif, tous les projecteurs sélectionnés sont déplacés de la même distance par rapport à leur position actuelle. Cela signifie que si le projecteur Maître est déplacé de 50 vers la gauche, tous les projecteurs sélectionnés sont déplacés de 50 vers la gauche. Ce mode de déplacement permet de conserver l'aspect général d'un réglage et de rectifier par exemple la position de l'image globale créée - l'utilité et l'efficacité de cette fonction dépend également de la position des appareils. Voir également les fonctions de poursuitage 385.

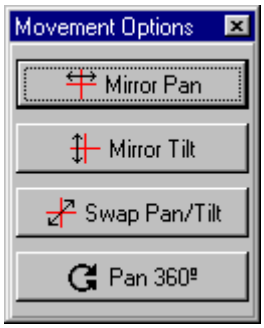
Cliquer avec le bouton droit sur la grille ou utiliser la fonction Home s'exécute toujours en mode absolu.

Notes sur les mouvements relatifs

Les projecteurs en résolution de mouvement sur 8 bits ont des mouvements beaucoup moins fins que les projecteurs utilisant la haute résolution sur 16 bits. Ainsi, utiliser le mode relatif avec une sélection comprenant des appareils en 8 et 16 bits dont le maître est un projecteur 16 bits ne donne pas de bons résultats. Les petits mouvements sont grossièrement reproduits - voire ignorés - lorsqu'ils sont envoyés aux machines 8 bits. Pour utiliser le mode relatif sur une sélection de projecteurs mixte 8 et 16 bits, assurez-vous que le Maître est un projecteur à basse résolution 8 bits.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Options de contrôle du mouvement

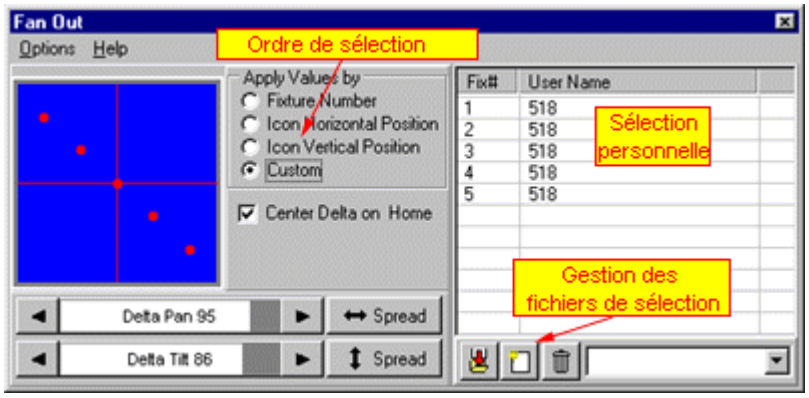


Les options de contrôle sont accessibles depuis le menu **options** de la fenêtre de contrôle.

Mirror Pan
La position calculée par symétrie à l'axe vertical de la grille (effet miroir par rapport à l'axe pan = 0).
Mirror Tilt
La position calculée par symétrie à l'axe horizontal de la grille (effet miroir par rapport à l'axe tilt = 0).
Swap Pan / Tilt
Les coordonnées de Pan et de Tilt sont échangées.
Pan 360
Utilisable avec les projecteurs dont le Pan travaille sur plus de 360 ° (lyres asservies).

Les options de la fenêtre de contrôle de position sont accessibles par raccourcis clavier 19.

Fonction Fan Out



La fenêtre Fan Out est accessible par le menu **Options** du contrôle de mouvement.

La fenêtre Fan Out permet de créer rapidement des positions dans une installation où les projecteurs sont disposés de manière symétrique.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Fan Out ne crée pas d'effets ou de macros, il agit simplement sur les réglages donnés au Pan et au Tilt pour créer des figures symétriques.
Pour créer une figure symétrique, sélectionnez au moins deux appareils et faîtes glisser les barres Delta Pan et Delta Tilt pour régler la symétrie de position. Si un nombre impair de machines est sélectionné, l'appareil du centre est considéré comme le centre de la figure en Pan comme en Tilt. Si un nombre de machines pair est choisi, la figure se forme autour d'un centre imaginaire situé au milieu de la sélection.

Utilisez la commande *Center Delta on Home* pour ramener le pan et le tilt de l'appareil du centre à sa position Home.

Les fonctions de distribution (*spread*) permettent de répartir les valeurs Delta Pan et Delta Tilt sur un intervalle physique donné. Les limites de cet intervalle sont les valeurs actuelles de la première et de la dernière machine sélectionnées dans l'ordre dans lequel la sélection a été créée. L'efficacité et le rendu de ces fonctions dépendent énormément de la position physique des machines.

L'ordre dans lequel les valeurs sont appliquées peut être modifié avec les options *apply values by*.
Cette série d'option ouvre une liste dans laquelle l'ordre des machines sélectionnées peut être personnalisé. Pour ajouter un appareil à la liste, cliquez sur son icône. Pour retirer une machine de la liste, désélectionnez son icône. L'ordre de la sélection peut être modifié à tout moment en faisant glisser les lignes de la liste à la souris pour établir un ordre particulier. Les agencements personnalisés peuvent être enregistrés pour usage ultérieur.

Commande de sauvegarde de la sélection en cours.

Cliquez sur **save to** pour enregistrer les modifications à la sélection actuelle ou sur **save new** pour créer un nouvel enregistrement de sélection. Les sélections déjà enregistrées sont listées dans la partie inférieure droite de la fenêtre.

Initialise la liste de sélection.

Efface l'enregistrement d'une sélection.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

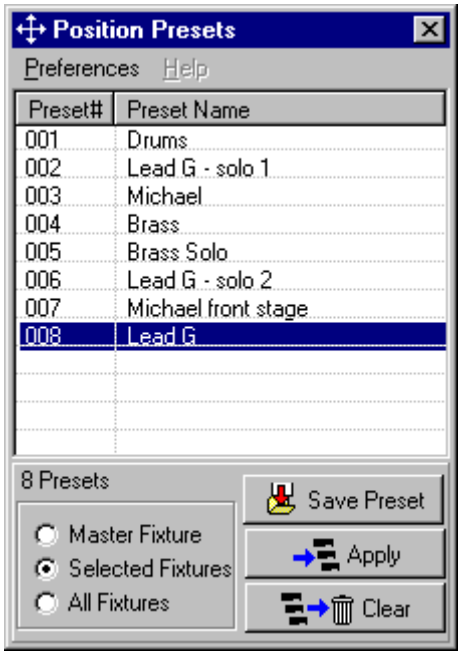
77 Presets de position

Voir également Qu'est-ce qu'un preset de position 121.

Les presets ou palettes de position ne sont accessibles qu'avec les projecteurs disposant d'un contrôle de Pan/Tilt.

LighJockey est capable de mémoriser 99 palettes de position.

La liste des palettes de position est accessible par le menu **Preset** de la fenêtre de contrôle de mouvement 133.



Liste des presets de position.

Créer et éditer des presets

Commençons par créer des presets. Placez les projecteurs dans la position à mémoriser et cliquez sur

dans la fenêtre de liste des presets.
Note : donnez des noms significatifs à vos positions : vous les identifierez plus facilement et vous gagnerez du temps lorsque vous devrez les éditer.

La palette que vous venez de créer s'affiche dans la liste.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Lorsqu'un preset est sauvegardé, une valeur est mémorisée pour tous les projecteurs. Les machines exclues de la sélection (voir ci-dessous) sont sauvegardées en position par défaut (en haut à gauche de la grille).

Lorsqu'on enregistre les modifications d'un preset, la sélection effectuée dans la fenêtre de liste détermine quelles positions sont sauvegardées :

Master fixture	Sauvegarde uniquement pour le Maître.
Selected Fixtures	Sauvegarde de tous les appareils sélectionnés.
All Fixtures	Sauvegarde de tous les appareils configurés.

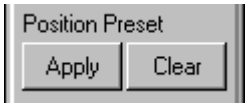
Pour plus de détails sur les appellations 'Maître' et 'sélection', consultez la rubrique Sélection des projecteurs 117.

Le paragraphe ci-dessus montre qu'il est donc possible de modifier la position d'une seule machine dans une palette de position sans avoir à s'inquiéter des modifications éventuelles pour les autres.

Assurez-vous que la bonne palette est sélectionnée dans la liste avant d'enregistrer vos modifications.

Appliquer une palette aux projecteurs

Il y a deux méthodes pour appliquer les presets aux projecteurs.

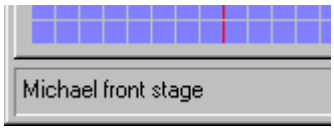


Première méthode : sélectionnez un preset dans la liste et cliquez sur la case Apply de la fenêtre de contrôle de mouvement. Le preset est appliqué à tous les projecteurs sélectionnés 117.

Deuxième méthode : sélectionnez un preset dans la liste et un mode de sélection dans la fenêtre de liste des presets. Cliquez sur Apply dans la fenêtre de liste ou double-cliquez directement sur le nom preset dans la liste. Le preset choisi est appliqué en fonction de la sélection configurée :

Master fixture	Appliqué uniquement au Maître de la sélection
Selected Fixtures	Appliqué uniquement aux projecteurs sélectionnés
All Fixtures	Appliqué à tous les projecteurs configurés

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Lorsqu'une palette a été appliquée à un projecteur, les coordonnées habituelles au bas de la fenêtre de contrôle sont remplacées par le nom du preset choisi.

Retirer une palette de position de la scène

Il existe de nombreuses manières de retirer un preset des fonctions Pan/Tilt d'un projecteur. La méthode la plus simple consiste à cliquer sur le bouton 'Clear' dans la fenêtre de contrôle de mouvement. La position du projecteur est ramenée aux réglages Pan/Tilt . Vous pouvez également cliquer sur 'Clear' dans la fenêtre de liste des presets. Le retrait du preset s'effectue selon les options de sélection choisies dans la fenêtre de liste. Enfin, vous pouvez aussi simplement modifier les valeurs de Pan et de Tilt avec la grille ou avec les cases fléchées ce qui remplace le preset par des valeurs numériques de Pan et de Tilt.

Lorsque vous modifiez un preset, pensez à enregistrer vos modifications.

Effacer un preset

Pour supprimer un preset, cliquez avec le bouton de droite de la souris sur son nom dans la liste et cliquez sur l'option 'Delete'. Note : il est possible de supprimer un preset utilisé dans les séquences. Un preset effacé est plus exactement ramené aux valeurs par défaut de Pan et de Tilt.

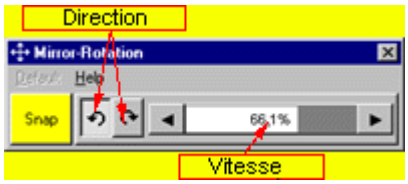
Auto Apply Preset

Le menu 'Preferences' contient une option qui applique automatiquement un preset aux projecteurs lorsqu'il est enregistré. Lorsque cette option est activée, LightJockey se comporte comme si on cliquait sur 'Apply' à chaque fois qu'on clique 'Save'.

78 Contrôle de mouvement sans Pan/Tilt

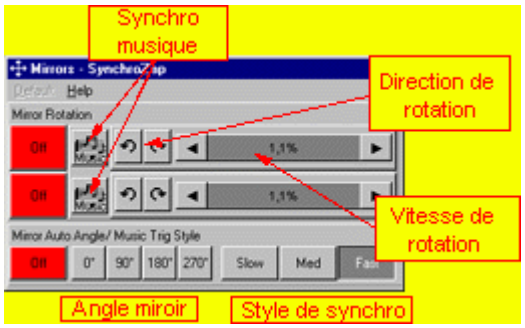
RoboZap

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



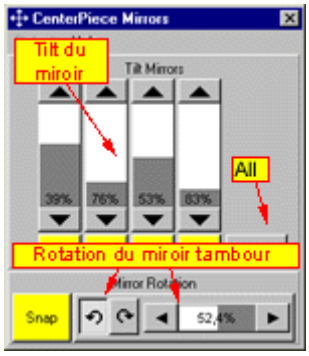
Le contrôle des mouvements du RoboZap gère le miroir rotatif.
Cliquez sur les cases fléchées pour choisir le sens de rotation et utilisez la barre de réglage 184 pour choisir la vitesse.
Pour arrêter la rotation, cliquez à nouveau sur la flèche de rotation enclenchée.

SynchroZap



Le module de contrôle du SynchroZap contrôle les deux miroirs rotatifs.
Chacun dispose d'un réglage de direction de rotation ; utilisez leur barre de réglage 184 pour choisir la vitesse.
Les boutons 'music trig' forcent le projecteur à utiliser son microphone interne pour générer des mouvements aléatoires. Vous pouvez choisir le style de mouvements avec les boutons '**Music Trig Style**'. Enfin, les boutons **Mirror Angle** Buttons permettent de configurer le second miroir à un angle spécifique par rapport au premier.

Centerpiece



Le module de contrôle du Centerpiece utilise 4 contrôles pour chaque paire de miroirs de tilt et un contrôle pour diriger la rotation du miroir tambour.

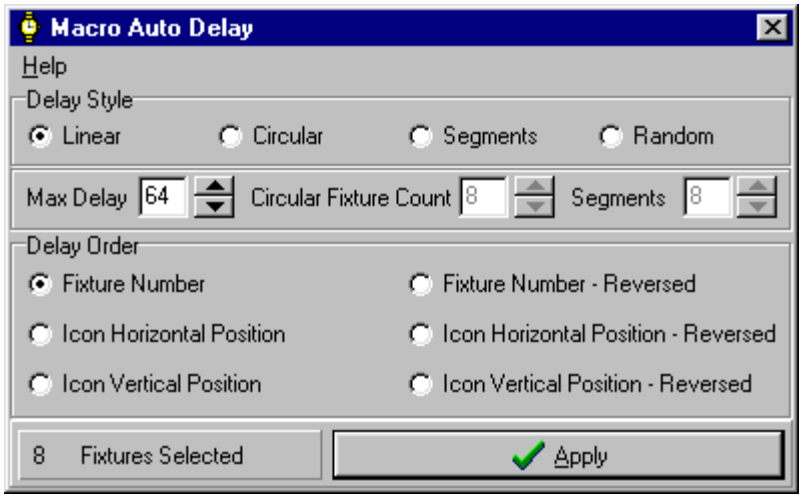
(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Pour régler une position de tilt, faîtes simplement glisser[184] le contrôle de tilt sur la position désirée. En cliquant sur 'All', les 4 paires de miroirs sont synchronisées.

Sur le module de rotation, cliquez sur une des cases fléchées pour choisir le sens de rotation et faîtes glisser[184] la barre de contrôle pour choisir la vitesse de rotation. Pour arrêter la rotation, cliquez à nouveau sur la flèche de rotation enclenchée.

79 Contrôle de lAuto Delay

La fonction Auto Delay est accessible par le menu de la fenêtre de contrôle des macros de mouvement[128].



Fenêtre Autodelay

La fonction de décalage automatique 'Auto Delay' applique automatiquement un décalage dans la macro de mouvement en cours. Elle n'est utile à aucune autre fonction.

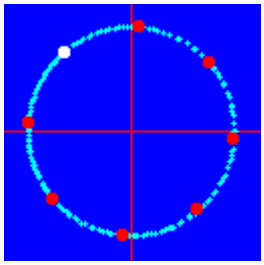
Pour appliquer un décalage à un groupe de projecteurs, sélectionnez[117] les machines sur le bureau. Normalement, on applique les décalages lors de la création de la macro mais ce n'est pas imposé : les décalages peuvent venir dans une autre scène de la séquence ou dans une autre séquence de la préparation (cue).

Lorsqu'un délai est appliqué, utilisez le Contrôle de Macros pour visualiser les différentes valeurs (assurez-vous que l'option **Track All Selected Fixtures** est activée dans le menu Preferences) to visualize the delays applied.

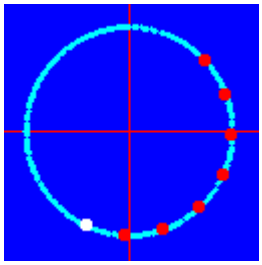
(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Delai Maximum - *Max Delay*

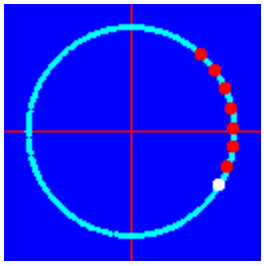
Les décalages ou délais appliqués sont généralement répartis entre 0 et 100% (un décalage de 0 équivaut à un décalage de 100%). Utilisez le paramère **Max Delay** pour limiter l'amplitude du décalage. Ce paramètre accepte des valeurs de 1 à 256, 256 étant le maximum, 128 correspond à 50% etc.
Diminuez la valeur du champ Max Delay pour créer des effets de type Suiveur (toutes les machines se suivent avec un petit décalage)



Ellipse, Max Delay = 256 (100%)



Ellipse, Max Delay = 128(50%)



Ellipse, Max Delay = 64(25%)

Style de décalages - *Delay Style*

Linear : le décalage est appliqué de manière linéaire, de 0 à 100%. Par exemple, si un décalage linéaire est appliqué sur 4 machines, la répartition se fait comme suit :

Projecteur 1: delay 0%
Projecteur 2: delay 25%
Projecteur 3: delay 50%
Projecteur 4: delay 75%

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Le décalage en mode linéaire permet de s'assurer qu'aucune machine n'a la même décalage.

Circular : Les décalages sont calculés de manière linéaire et cyclique (en répétition sur un nombre d'appareils donnés). Utilisez **circular fixture count** pour indiquer le nombre d'appareils sur lesquels effectuer le calcul des décalages. Par exemple, pour un décalage calculé pour 6 machines par groupe de 3 (circular count), on obtient :

Projecteur 1: delay 0%
Projecteur 2: delay 33%
Projecteur 3: delay 66%
Projecteur 4: delay 0% (répétition des valeurs)
Projecteur 5: delay 33%
Projecteur 6: delay 66%

Utiliser le même nombre de machines dans la sélection et dans le groupage (circular count) revient à utiliser le mode linéaire.

Segments : calcule les décalages par segments. En général, plusieurs machines utiliseront la même valeur de décalage. Cette fonction divise le nombre de projecteurs par le nombre de segments donné dans le champs **segments**. Ainsi, avec 6 projecteurs divisés en 3 segments, on obtient l'affectation suivante :

Projecteur 1: delay 0%
Projecteur 2: delay 0%
Projecteur 3: delay 33%
Projecteur 4: delay 33%
Projecteur 5: delay 66%
Projecteur 6: delay 66%

Random : le décalage est donné de manière aléatoire aux appareils.

Ordre d'affectation - *Delay Order*

Il est également possible de contrôler l'ordre dans lequel est réalisée l'affectation des décalages au sein de la sélection. Cet ordre est déterminé soit par la numérotation des machines, soit par la position de leur icône sur l'axe vertical ou horizontal. C'est une raison supplémentaire pour consacrer quelques minutes à organiser les icônes du bureau en fonction de l'emplacement physique des machines.

80 Contrôle des CD audio

Contrôle des CD audio

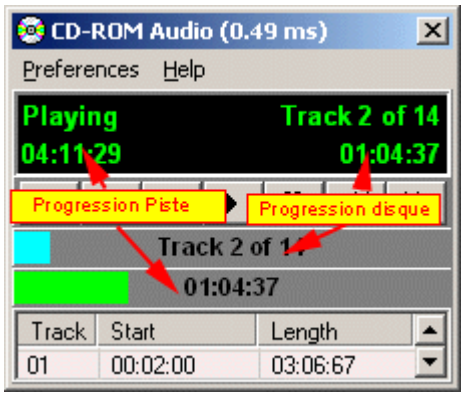
En cas de problème, consultez la section

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Problèmes relatifs au lecteur de CD audio 394

Pour accéder aux contrôles des CD audio, vous devez d'abord configurer votre lecteur de CD-ROM dans le menu Setup/Hardware 26.

Après avoir relancé LightJockey, l'icône de contrôle des CD est disponible sur la barre d'outil Cuelist 100.



La fenêtre de contrôle ressemble à n'importe quel lecteur CD domestique : lecture, avance rapide, piste suivante etc ... Les barres de réglage 184 permettent également d'accéder à une position sur le CD.

Le menu de Preferences permet de configurer les différents modes d'affichage du timecode. Lorsque le timecode du CD est utilisé pour piloter un séquentiel (cuelist 233), LightJockey utilise le temps écoulé (Elapsed time) quel que soit le mode d'affichage choisi dans les préférences.

Restitution Analogique ou Numérique dans Windows 2000 et XP

Windows 2000 et XP proposent cette possibilité de lecture des CD - elle est utile lorsqu'il n'y a pas de liaison analogique entre le lecteur de CD/DVD et la carte son. Le temps de réponse du mode numérique semble plus court que celui du mode analogique.
Cependant, l'expérience montre qu'en mode numérique, le 'vrai' taux de rafraîchissement du timecode est beaucoup plus lent que celui du mode analogique - le pilote numérique renvoie simplement la même valeur de timecode pour une série de requêtes successives.

Le meilleur moyen de contrôler le 'vrai' taux de rafraîchissement est d'ouvrir un séquentiel (cuelist) vide, d'ouvrir le panneau de vérification (log panel) en mode CD Timecode et de maintenir la touche Ctrl enfoncée pendant 2 à 3 secondes pour enregistrer en continu le signal de synchronisation du lecteur CD (*). Ajoutez ces index au séquentiel et contrôlez l'écart entre deux index.

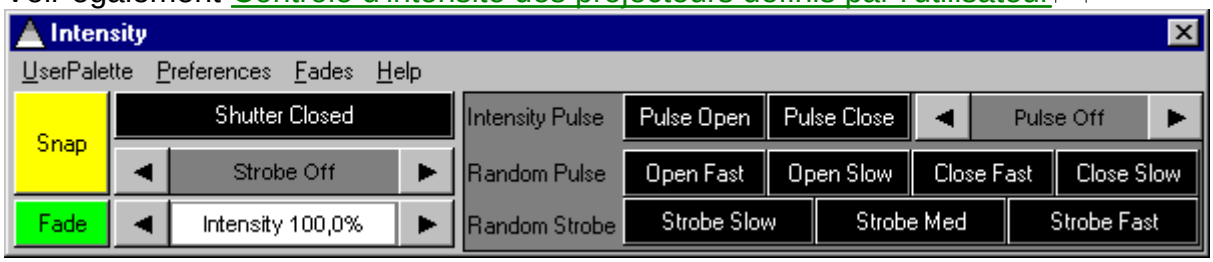
(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

(*) Il peut être nécessaire de régler la vitesse de répétition du clavier au maximum pour enregistrer autant d'index Timecode que possible.

81 Contrôle de lintensité

Cliquez sur l'icône Intensité de la Barre d'outils Fixture[102] pour ouvrir le réglage d'intensité.

Voir également Barres de réglages[184]
Voir également Off/Snap/Fade[126]
Voir également Contrôle des fonctions spéciales[186]
Voir également Temps de transfert des séquences[191]
Voir également Contrôle d'intensité des projecteurs définis par l'utilisateur[147]



Exemple de contrôle d'intensité pour MAC500/Roboscan 918.

Un contrôle d'intensité contient généralement un bouton Shutter, un réglage de strobe et un réglage d'intensité sous la forme d'une barre de réglage[184].
Le bouton Shutter contrôle l'ouverture ou la fermeture (On/Off) des couteaux du shutter. La barre d'intensité contrôle le gradateur et affiche la valeur réelle d'intensité programmée. Attention : tous les projecteurs ne disposent pas d'un contrôle d'intensité et de strobe séparés et certains ne disposent pas de réglage d'intensité (les RoboScans 812 par exemple utilisent la roue de gobo et de couleur pour passer au noir). Cependant, sur les projecteurs utilisant un contrôle de gradateur et de shutter, ce dernier doit être ouvert en plus d'un réglage d'intensité pour obtenir de la lumière en sortie.

La barre de réglage[184] de strobe contrôle la fréquence.

Notez que Shutter, gradateur et strobe sont des contrôles compatibles entre différents types d'appareils.

Certains projecteurs utilisent un contrôle de lampe pour piloter la puissance envoyée

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

à une lampe halogène. Ne confondez pas ces paramètres avec les commandes d'amorçage et d'extinction des lampes à décharge 171.

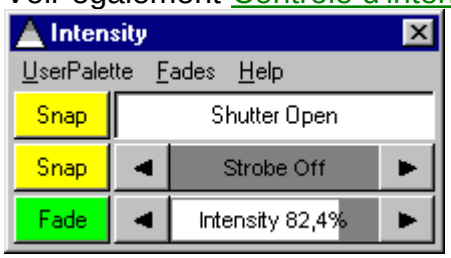
Les fonctions spéciale 186 vues dans l'exemple peuvent être affichées ou masquées dans le menu " Preferences ".

82 Contrôle dintensité des machines définies par lutilisateur

Contrôle d'intensité des machines définies par l'utilisateur

Cliquez sur l'icône Intensité de la Barre d'outils Fixture 102 pour ouvrir le réglage d'intensité.

Voir également Barres de réglages 184
Voir également Off/Snap/Fade 126
Voir également Contrôle des fonctions spéciales 186
Voir également Temps de transfert des séquences 191
Voir également Contrôle d'intensité standard 146



Contrôle d'intensité

Un contrôle d'intensité contient généralement un bouton Shutter, un réglage de strobe et un réglage d'intensité sous la forme d'une barre de réglage 184, bien que le contenu de cette fenêtre dépendent entièrement de la définition par l'utilisateur 298 de la machine concernée. Certaines définitions n'ont pas de contrôle d'intensité, d'autres peuvent combiner plusieurs fonctions sur le même canal ce qui interdit une programmation individuelle des effets.

Utilisez le bouton Shutter pour ouvrir ou fermer le shutter de l'appareil - note : certains appareils n'ont pas de shutter et utilisent des positions de la roue de couleurs ou de gobos pour faire un noir.

Utilisez la barre de réglage 184 Strobe pour programmer la vitesse des flashs - notez encore une fois que certains appareils utilisent les roues de gobos ou de couleurs pour cet effet.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Utilisez la barre de réglage 184 Intensity pour programmer l'intensité du faisceau de l'appareil.

83 Contrôle des effets

Cliquez sur l'icône Effets de la Barre d'outils Fixture 102 le contrôle des effets. Ce réglage est très similaire à celui des gobos 158.

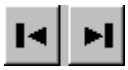
Voir également Barres de réglages 184
Voir également Off/Snap/Fade 126
Voir également Contrôle des fonctions spéciales 186
Voir également Temps de transfert des séquences 191
Voir également Palettes personnalisées 122 des appareils standards et Appareils définis par l'utilisateur 298.

Effets fixes

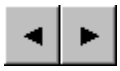
Exemple de contrôle du RoboScan 518 avec une roue fixe.

Il existe deux méthodes pour sélectionner un effet.

Utilisez les contrôles de défilement 183 pour choisir un effet :



Choix d'un effet.



Choix d'une position lorsque la roue est capable de défiler en continu. Ce type de réglage permet par exemple des demies couleurs ou de positionner la roue entre deux gobos. Tous les appareils ne permettent pas ce type de réglages.

Il est également possible d'utiliser directement la palette d'effets 185 pour choisir directement un réglage par l'icône correspondante
Pour cacher la palette d'effets, désactiver l'option **show palette** dans le menu

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

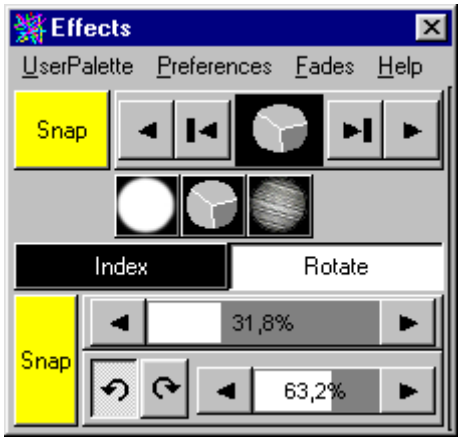
Preferences de la fenêtre de contrôle. Activer **show palette** pour rétablir l'affichage de la palette.

Contrôle à un seul effet

Effet du MAC 500

Certains appareils comme le MAC 500 n'ont qu'un seul effet. Dans ce cas, cliquez directement sur l'effet pour l'activer ou le désactiver.

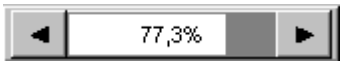
Effets tournants



Contrôle des effets tournants du MAC 2000.

La sélection des effets tournants est identique à celle des effets fixes, soit par la barre de défilement, soit par la palette d'effets.

Effets indexés



Si le projecteur est capable d'indexer ses effets, utilisez le contrôle de défilement 184 pour régler l'orientation de l'effet.
Sur les effets indexés en 16 bits, maintenez les touches [Shift] et [Ctrl] pour augmenter la définition en cliquant sur les boutons .

Effets tournants

Utilisez les contrôles de rotation pour choisir le sens horaire ou antihoraire de

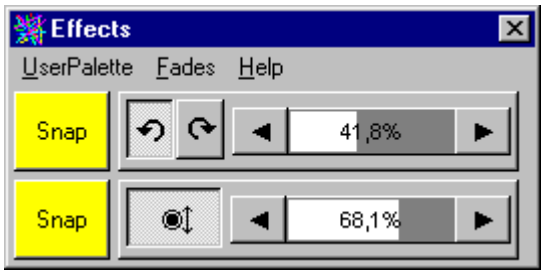
(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

rotation et réglez la vitesse avec le contrôle de défilement 184.

Mode rotation

Certaines machines utilisent le même canal de contrôle pour la mise en rotation et l'indexation. Dans ce cas, il n'est pas possible de programmer individuellement ces deux fonctions dans la même scène (cela ne serait pas cohérent de toute façon) : donner une valeur d'indexation affecterait la rotation et vice-versa. La réponse réelle de l'appareil est donnée par le mode de gestion choisit : indexation ou rotation. Utilisez les palettes de mode pour choisir la rotation ou l'indexation. Attention, le premier effet (ouvert) ne peut pas être mis en rotation.

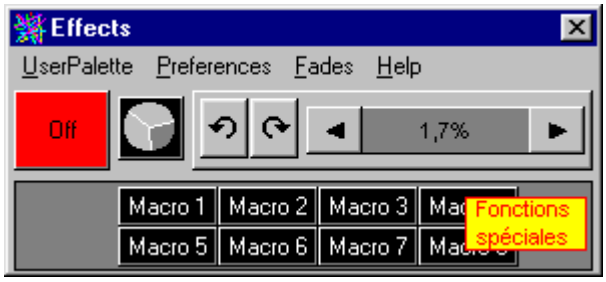
Autres palettes d'effet



Exemple du Punisher

Certaines gestions d'effets peuvent contrôler d'autres formes d'effets. Dans l'exemple ci-dessus, le contrôle permet de choisir la direction et la vitesse de rotation mais également le mode oscillant du miroir du Punisher.

Fonctions d'effets spéciaux



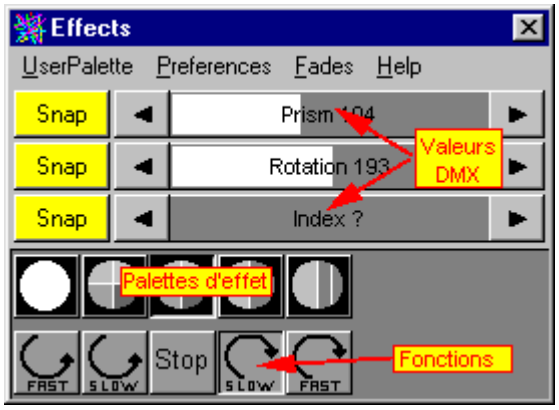
Certaines machines implémentent des fonctions spéciales 186, comme les macros ou les modes aléatoires en particulier. Cochez la case **Show Special** dans le menu Preferences pour visualiser ces fonctions. Décochez la case **Show Special** pour masquer ces fonctions.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

84 Contrôle des effets pour les appareils définis par lutilisateur

Cliquez sur l'icône Effect dans la barre d'outils Fixture 102 pour accéder au contrôle d'effets.

Voir également Contrôles de défilement 184
Voir également Off/snap/fade 126
Voir également Contrôle des fonctions spéciales 186
Voir également Temps de transfert 191
Voir également Appareils définis par l'utilisateur 298.
Voir également Contrôle des effets 148 pour les profils livrés avec LightJockey.



Le contenu des contrôles d'effet dépend entièrement du profil défini par l'utilisateur 298.

Les contrôles utilisent généralement à la fois les barres de défilement 184 pour la programmation des valeurs DMX continues et des boutons de palettes pour la sélection directe des effets.

Les barres de défilement et les boutons de palette peuvent affecter simultanément plusieurs canaux DMX.
Les barres de défilement sont souvent employées pour contrôler des fonctions telles que la rotation ou l'indexation des prismes ou le réglage des roues d'effets.

Certains contrôles utilisent des boutons de type palette pour les fonctions relatives aux effets comme la mise en rotation par exemple.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

85 Contrôle des projecteurs

Contrôle des projecteurs

Intensité 146
Mouvement 133
Couleurs 163
Gobos 158
Faisceau 184
Effets 148
Contrôles étendus 167

Lampe 171

Appareils génériques DMX/ Level 173
Initialisation des projecteurs 172

Voir également

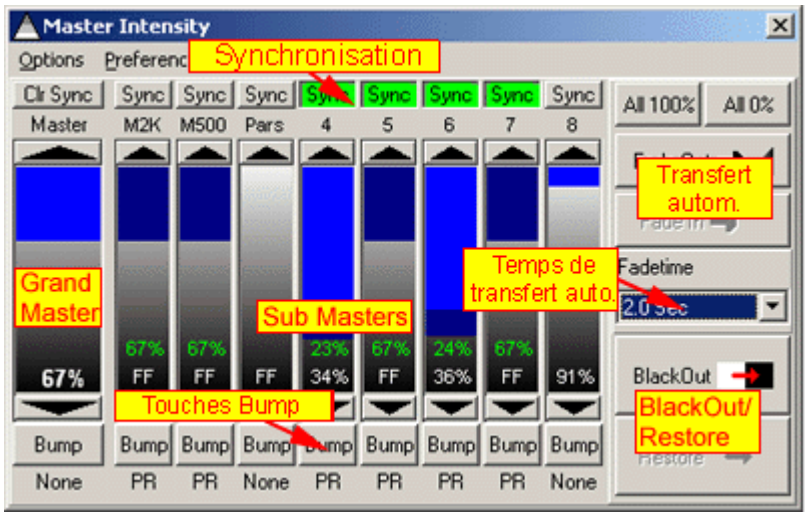
Masters d'intensité 152
Blackout/Restore 158

86 Masters dintensité

Ouvrez la fenêtre de Masters d'intensité en cliquant sur situé dans la Barre d'outils Fixture 102.

Voir également Entrée DMX 340.
Voir également Intensité des séquences 209

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



La fenêtre de Masters d'intensité comprend un Grand Master et 8 sub-masters. Ils permettent de contrôler les niveaux d'intensité des projecteurs programmés dans LightJockey.

LightJockey utilise les contrôles d'intensité pour modifier le niveau de sortie des appareils. Certains appareils ne disposent pas de contrôle d'intensité : le Roboscan 218 ne dispose que d'un contrôle de shutter pour ouvrir ou couper le faisceau. Les Roboscans 812 ou les RoboColor III utilisent les roues de gobos ou de couleur pour faire le noir sec. Dans ce cas, LightJockey passe les projecteurs au noir lorsque l'intensité est ramenée à 0 sur les masters d'intensité avec la roue de gobos ou de couleurs.

Par défaut, un message d'avertissement apparaît sur l'écran lorsque le mode Blackout ou n'importe quel mode de fondu sont engagés. Ce message peut être désactivé par le menu System Preferences 106.

Le Grand Master et les sub-masters sont contrôlables avec l'entrée DMX-in 340

Grand Master

Le Grand Master modifie l'intensité de tous les projecteurs. Une seule exception : les projecteurs assignés aux sub-masters et qui ne sont pas affectés par le Grand Master (voir configuration des appareils 46

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

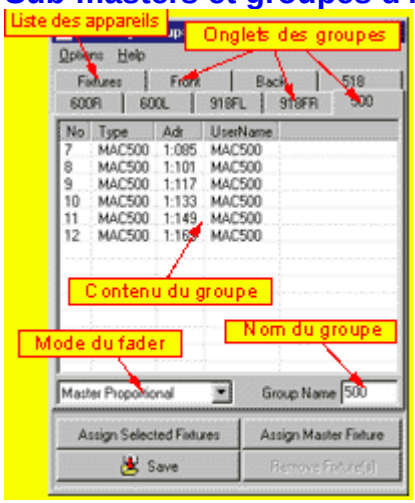
).

Tous les masters modifient les intensités proportionnellement aux niveaux programmés : ils ne remplacent pas les contrôles d'intensité. Cela signifie que si un projecteur est programmé à 50% et que le Grand Master est réglé sur 75%, l'intensité réellement produite est de 75% x 50% = 37,5%.

Les 8 sub-masters contrôlent l'intensité de groupes de projecteurs. Hormis par le Grand Master, un projecteur ne peut être modifié que par un seul autre sub-master. Le niveau résultant des sub-masters dépend également du niveau du Grand Master (voir ci-dessous).

Notez que le niveau en cours du Grand Master est indiqué sur la barre d'état.

Sub-masters et groupes d'intensité



Les 8 sub-masters gèrent 8 groupes de projecteurs individuellement. Pour assigner des projecteurs aux groupes d'intensité, choisissez **Groups** dans le menu de contrôle des masters d'intensité.

La fenêtre d'affectation des groupes d'intensité contient 9 listes différentes accessibles par des onglets.
Le premier onglet " Fixtures " liste tous les appareils configurés dans LightJockey et les groupes auxquels ils sont assignés. Si un projecteur n'est assigné à aucun groupe, Master s'affiche dans la case de groupe.

Pour assigner des projecteurs à un groupe, activez le groupe en cliquant sur l'onglet correspondant et cliquez sur les icônes correspondantes sur le bureau pour les sélectionner 117

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

. Cliquez sur le bouton **assign selected fixtures** pour assigner les machines au groupe ouvert. Le bouton **Assign Master Fixture** n'assigne que le Maître de la sélection au groupe ouvert. Si les machines choisies sont déjà assignées à un autre groupe, elles en sont automatiquement supprimées.
Pour supprimer des machines d'un groupe sans les assigner à un nouveau groupe, cliquez sur leur nom dans la liste et cliquez sur Remove Fixture(s).

Chaque groupe peut recevoir un nom de 5 caractères maximum.

Note : les modifications sur les groupes ne prennent effet qu'une fois qu'elles ont été enregistrées.

Les boutons Bump

Chacun des 9 faders dispose d'un bouton " Bump ". Cliquer avec le bouton de gauche sur un bouton de bump monte automatiquement le niveau du fader correspondant à 100 tant que le bouton de la souris reste enfoncé. Dès qu'il est relâché, le niveau du fader revient à son état précédent.
Pour verrouiller (mode " latch ") le bouton dans l'état enfoncé, cliquez avec le bouton de droite. Le bouton reste enfoncé tant que vous ne recliquez pas à nouveau dessus.
L'utilisation typique des touches de bump est de faire 'flasher' les projecteurs manuellement au rythme de la musique. Les touches de bump annulent n'importe quel niveau donné par l'entrée de télécommande (voir DMX In).
Les boutons bump peuvent être assignés à des raccourcis du clavier 19

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

.

Les boutons Sync

Les boutons Sync sont conçus pour synchroniser plusieurs sub-masters. Lorsque le mode Sync est activé sur plusieurs faders, leurs niveaux sont synchronisés à chaque intervention (y avec compris les touches Bump). Notez que le mode Sync n'a pas d'effet sur les faders télécommandés.

Modes d'utilisation des Sub-master

Les sub-masters sont utilisables de 4 manières différentes.

Mode proportionnel

Dans ce mode, le master modifie l'intensité des appareils du groupe de la même manière que le Grand Master modifie toutes les intensités. Ainsi, si le Grand Master est à 30%, qu'un master est à 50%, alors un projecteur de ce groupe programmé à 75% s'allumera réellement à 75% x 50% x 30% = 11.25%.

Mode LTP (*)

Dans ce mode, l'intensité est choisie par comparaison avec le Grand Master. Le niveau le plus faible des deux est utilisé pour modifier l'intensité des projecteurs (lowest takes priority). Ainsi, un sub master en LTP (*) sera atténué dès que le Grand Master aura un niveau inférieur à ce master.
(*) Habituellement, les initiales LTP sont utilisées dans le sens 'Le dernier a priorité' ou Latest Takes Precedence. **Ce n'est pas le cas dans LightJockey.**

Mode HTP

Sur le même principe que le mode LTP(*), mais ici, c'est la plus forte valeur qui est utilisée (Highest takes priority). Dans ce cas, le sub master n'est pas atténué. Ce mode permet en particulier de verrouiller l'intensité de projecteurs qui ne doivent pas être éteints.

Master No Effect

Dans ce mode, les subs ne sont jamais affectés par le Grand Master. Il ne contrôle plus que les machines non affectées à un groupe d'intensité et c'est le seul moyen de les piloter.

Auto Fade out / in

Les paramètres **Fade Out** et **Fade In** permettent de programmer des temps de transfert sur le Grand Master. Ils permettent en particulier d'obtenir des transitions plus lissées et fluides que lorsqu'on essaie de graduer directement à la souris. Le bouton Fade In n'est disponible que lorsque Fade Out ou Blackout sont engagés. De la même manière, Fade Out n'est pas disponible si Fade Out ou Blackout sont engagés.
Il est possible d'utiliser des valeurs différentes pour les temps de montée (fade in) et les temps de descente (fade out) : ils sont compris entre 0.5 et 10 secondes par pas

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

de 0.5 sec.
Note : sélectionner une autre valeur n'affecte pas les transferts en cours.

Il est possible de réaliser un transfert depuis le mode Blackout sous certaines conditions : l'ouverture des faisceaux utilise le gradateur des machines alors que Blackout utilise le shutter pour obtenir un noir aussi sec que possible. Pour cette raison, ouvrir graduellement les faisceaux depuis le blackout ne fonctionnera pas avec les roboscan 218 ou les Mac 600, ainsi qu'avec toutes les machines dont le gradateur est séparé du shutter. Par contre, sur les machines dont le gradateur et le shutter sont combinés, le transfert est tout à fait possible.

Les fonctions auto fade out et fade in peuvent être assignées à des raccourcis clavier 19.

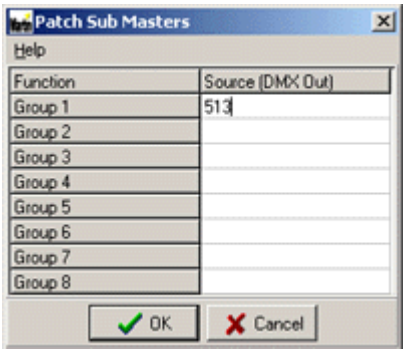
Blackout et Restore

Les boutons blackout et restore ont les mêmes fonctions que le bouton Blackout/Restore de la barre d'outils Fixture 102.
Il est possible d'utiliser Restore après un noir obtenu par Fade Out sur le Grand Master.

Voir également Blackout/Restore 158

Options Menu

Patch Submasters



Fenêtre Patch Submasters

La fonction de patch des submasters offre la possibilité de contrôler la valeur d'un sub avec un canal de sortie DMX standard. Cette option n'est utile que dans certaines situations. Elle permet par exemple de baisser automatiquement un groupe de canaux DMX génériques tout en lançant un chaser sur ces mêmes canaux.
Pour l'utiliser, configurez un profil générique (de 8 canaux) et patchez les submasters à l'adresses des canaux de ce profil générique. N'oubliez pas d'inclure les appareils nécessaires dans le groupe du sub master.
Note : Enregistrez mémoire de sortie par défaut avec les canaux qui contrôlent les subs montés à 100%.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Menu Preferences
Show Master Only
Cochez cette option pour cacher les sub-masters et économiser de la place sur le bureau. Notez que les sub-masters sont actifs même s'ils sont cachés.
Show Values as %
Bascule l'affichage des sub en valeurs absolues ou en pourcentage.
Synchronize Bump
Cochez cette option pour activer les touches de bump sur des masters synchronisés.

87 Blackout/Restore

La fonction Blackout du LightJockey affecte tous les appareils. Lorsqu'elle est sélectionnée, LightJockey utilise le moyen le plus rapide pour ramener tous les appareils au noir. En général, c'est par le shutter mais certains appareils ne disposant pas de shutter, LightJockey utilise un moyen alternatif - sur le Robocolor II par exemple, la lampe halogène est coupée et sur le Roboscan 812, le noir est réalisé avec la roue de gobos.

Utilisez la fonction Restore pour annuler la fonction Blackout.

Blackout est accessible par le bouton de la barre d'outils Fixture 102, ou par les masters d'intensité 152. L'icône de la barre d'outil fonctionne sur deux états : cliqué une première fois, il active le noir sec. Cliqué une seconde fois, il rétablit l'intensité des machines.

Par défaut, un message d'avertissement apparaît sur l'écran lorsque le noir sec est activé. Ce message peut être désactivé dans le menu System Preferences 106.

Voir également Masters d'intensité 152

88 Contrôle des gobos

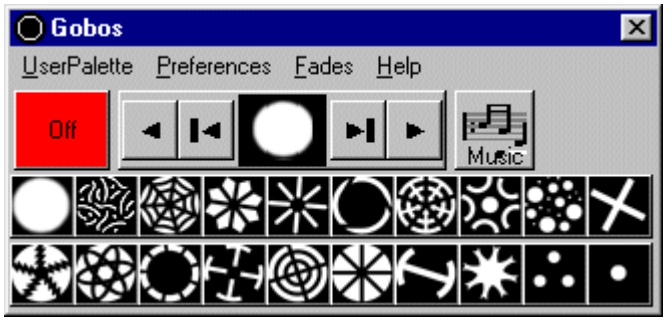
Utilisez l'icône Gobo de la barre d'outils Fixture 102 pour ouvrir la fenêtre de contrôle des gobos.

Voir également Barres de défilement 184
Voir également Off/snap/fade 126

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Voir également Contrôle des fonctions spéciales 186
Voir également Temps de transfert 191
Voir également Palettes personnalisées 122 pour les appareils d'origine de LightJockey et pour les profils définis par l'utilisateur 298.

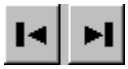
Gobos fixes



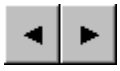
Exemple de fenêtre de contrôle pour MX-4 avec une roue de gobos fixes

Il y a deux méthodes pour activer un gobo.

Utilisez les boutons de défilement 183 pour choisir un gobo :



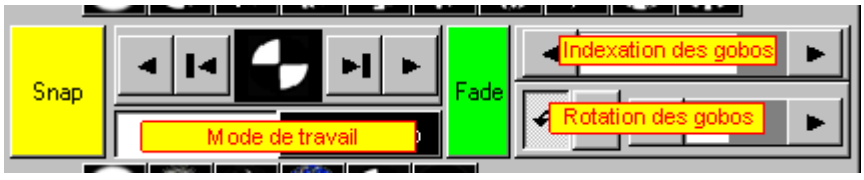
Utilisez ces boutons pour choisir un gobo fixe.



Pour positionner la roue entre deux gobos, utilisez les cases de défilement continu. Attention : tous les projecteurs n'ont pas de défilement continu des roues de gobos.

Vous pouvez aussi utiliser les palettes de gobo 185 pour activer directement le gobo choisi. Pour activer ou masquer les palettes, utilisez l'option **show palette** du menu local Preferences.

Gobos tournants



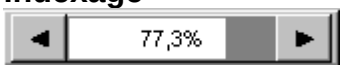
Contrôle de rotation/indexation pour le MAC500/Roboscan 918.

Utilisez ce type de contrôle pour activer la position ou la rotation continue des gobos.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Pour régler la vitesse ou la position, utilisez la barre de réglage 184

Indexage



Si le projecteur est capable d'indexer la position de ses gobos, utilisez la barre de défilement 184 pour positionner l'orientation du gobo.
Sur les projecteurs disposant d'une indexation sur 16 bits, maintenez les touches [Shift] et [Ctrl] enfoncées en cliquant sur les cases pour utiliser pleinement la résolution de l'appareil..

Rotation

Utilisez le contrôle de rotation pour choisir la direction (horaire ou antihoraire) et la vitesse avec la barre de défilement 184.

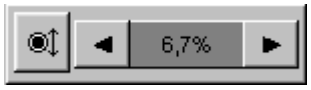
Mode de rotation

La plupart des projecteurs proposent la rotation et l'indexation sur le même canal. Dans ce cas, il n'est pas possible de programmer individuellement la rotation et l'indexation dans la même mémoire (cela n'aurait pas vraiment de sens de toute manière). Changer la rotation affecte l'indexation et vice-versa. La réponse réelle de l'appareil est donnée par le mode de gestion des gobos dans lequel le projecteur se trouve. Utilisez les boutons de rotation pour choisir le mode de fonctionnement des gobos. Attention : il n'est généralement pas possible de mettre le premier gobo vide en rotation.

Autres contrôles des gobos

Certains appareils proposent d'autres fonctions pour les gobos.

Mode oscillant - Shake



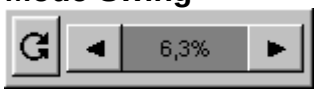
Le projecteur fait osciller la roue autour de la position normale du gobo. Utilisez le contrôle "gobo shake" pour activer et ajuster la vitesse du mode oscillant. Attention : ce mode peut ne pas être possible sur tous les gobos.

Rotation continue de la roue - Wheel Scroll

Utilisez le contrôle ci-dessus pour choisir la direction et la vitesse de rotation. Attention : ce mode peut ne pas être possible dans les deux directions.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Mode Swing



Ce mode fait osciller le gobo sur lui même (rotation dans les sens horaires et antihoraires en alternance). Utilisez ce contrôle pour régler la vitesse et l'amplitude du 'swing'.

Modes spéciaux des gobos

Disponible sur les séries Martin Mx et Cx, cette commande active la sélection des gobos en fonction de la musique captée par le microphone ou en fonction d'un mode automatique propre à l'appareil. Les autres paramètres - couleurs, mouvements ... - ne sont pas affectés. Ce mode est programmé à l'aide des contrôles étendus 167. Si aucun de ces deux modes n'est activé, le bouton correspodnant affiche un ' ? ' pour indiquer que le mode n'est pas choisi.

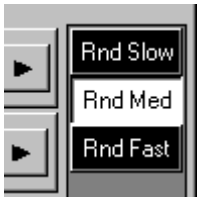
Mode inconnu (non programmé)

Mode automatique

Mode musique

Fonctions spéciales des gobos

Certains appareils implémentent des fonctions exotiques. Cochez la case **Show Special** dans le menu Preferences pour afficher ces fonctions. Décochez cette fonction pour les masquer.



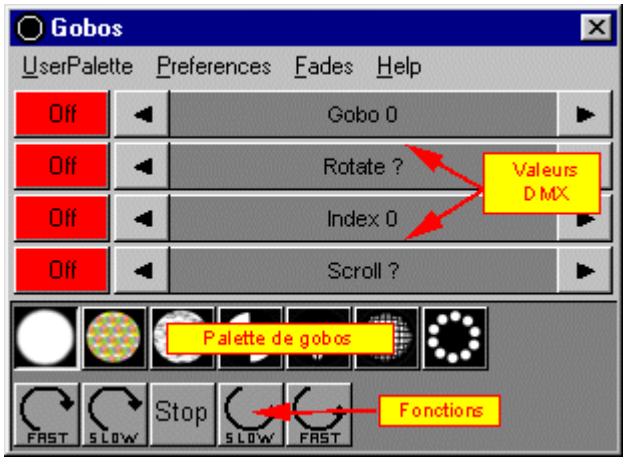
Mode aléatoire du MiniMac Profile.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

89 Contrôles des gobos pour les profils définis par lutilisateur

Cliquez sur l'icône Gobo dans la Barre d'outils Fixture 102 pour ouvrir le contrôle des gobos.

Voir également Barres de défilement 184
Voir également Off/snap/fade 126
Voir également Contrôle des fonctions spéciales 186
Voir également Temps de transfert 191
Voir également Profils utilisateurs 298.
Voir également Contrôle des gobos 158 pour les profils natifs de LightJockey



Le contenu des contrôles de gobos dépendent entièrement du profil défini par l'utilisateur 298.

Les contrôles utilisent généralement à la fois les barres de défilement 184 pour la programmation des valeurs DMX continues et des boutons de palettes pour la sélection directe des gobos.

Les barres de défilement et les boutons de palette peuvent affecter simultanément plusieurs canaux DMX.
Les barres de défilement sont souvent employées pour contrôler des fonctions telles que la rotation ou l'indexation des gobos ou la rotation continue des roues de gobos.

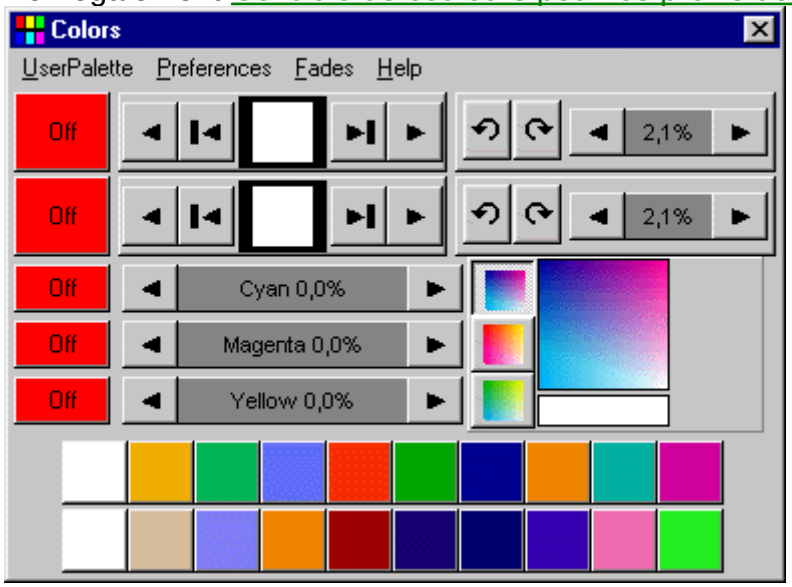
Certains contrôles peuvent contrôler plus d'une roue à la fois.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

90 Contrôle des couleurs

Utilisez l'icône Color de la barre d'outils Fixture 102 pour ouvrir la fenêtre de contrôle des couleurs.

Voir également Barres de défilement 184
Voir également Off/snap/fade 126
Voir également Contrôle des fonctions spéciales 186
Voir également Temps de transfert 191 Voir également Palettes personnalisables 122.
Voir également Contrôle de couleurs pour les profils définis par l'utilisateur 166

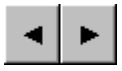


Exemple : Roboscan 1220 CMYR avec deux roues de couleurs et trichromie.

Il y a deux méthodes pour activer une couleur :

Utilisez les boutons de défilement 183 pour activer une couleur :

Utilisez ces boutons pour choisir une couleur.

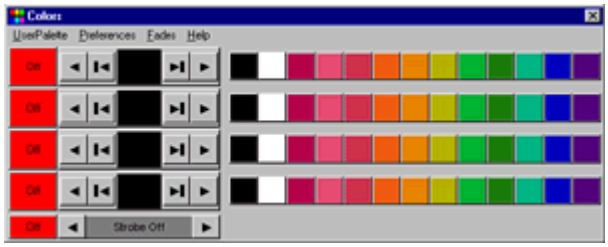


Utilisez les contrôles ci-dessus pour le défilement continu des couleurs et créer des effets de demies couleurs. Attention : tous les projecteurs ne peuvent pas faire de demies couleurs.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Vous pouvez également utiliser les palettes de couleurs 185 pour sélectionner directement les couleurs des roues.
Les palettes peuvent être activées ou masquées par l'option 'show palette' du menu local Preferences.

Appareils multi-sources



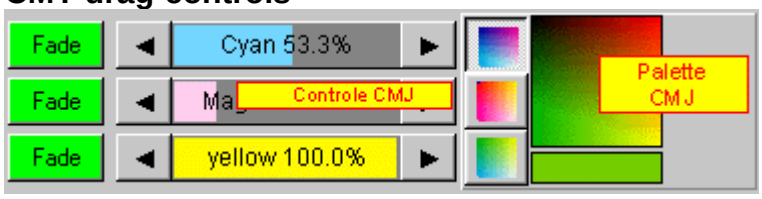
mode multi-sources

mode mono-source

Les projecteurs à têtes multiples comme les Martin RoboColor I,II et III peuvent être configurés en mode mono-source en désactivant l'option *show all heads* dans le menu Preferences. En mode mono-source, un seul contrôle apparaît et toutes les sources sont programmées à l'identique et synchronisées.

Trichromie (CMJ)

CMY drag-controls



Utilisez les barres de réglage 184 pour programmer les niveaux de cyan, magenta, et jaune. Certains appareils (le MAC 2000 par exemple) peuvent aussi avoir un contrôle pour le CTC.

Palette de mélange

La palette de mélange comprend 3 boutons de mélanges primaires, une pipette pour sélectionner rapidement une couleur et une case indicant la couleur résultante.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Utilisez les 3 boutons à droite des barres de réglage 184 pour choisir les couleurs primaires avec lesquelles travailler : Cyan/Magenta, Jaune/Magenta ou Cyan/Jaune. Notez que si les boutons de pré-mélange et la pipette de sélection ne permettent les manipulations que de deux couleurs simultanément, il est toujours possible de compléter avec une troisième couleur.
Utilisez la pipette pour choisir une teinte : cliquez avec le bouton de gauche sur le nuancier et déplacez la pipette en maintenant le bouton enfoncé.

Exemple: pour sélectionner une teinte orange, cliquez sur le prémix Jaune/Magenta et déplacez la pipette sur le bord droit du nuancier pour obtenir la couleur orange voulue. Vous pouvez également utilisez les barres de réglage de chaque composante pour réaliser votre mélange ou modifier une teinte du nuancier.

Autres contrôles de couleur

Certains appareils implémentent d'autres fonctions en plus de la sélection des couleurs.

Rotation continue de la roue de couleur

Utilisez le contrôle pour choisir la direction et la vitesse de la roue de couleur. Attentions : tous les projecteurs ne disposent pas de la rotation dans les deux sens.

Modes spéciaux

Disponible sur les séries Martin Mx et Cx, cette commande contrôle la roue de couleur en fonction de la musique captée par le microphone de l'appareil ou en fonction d'un mode automatique propre à l'appareil. Les autres fonctions (mouvements, gobos ...) ne sont pas affectés. Ce mode est programmé avec les contrôles étendus 167. Si aucun mode - musique ou automatique - n'a été programmé, le bouton affiche un ' ? ' indiquant que le mode n'est pas choisi.

Mode inconnu (non programmé)

Mode automatique

Mode musique

Fonctions spéciales des couleurs

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Fonctions spéciales des couleurs du MAC 2000

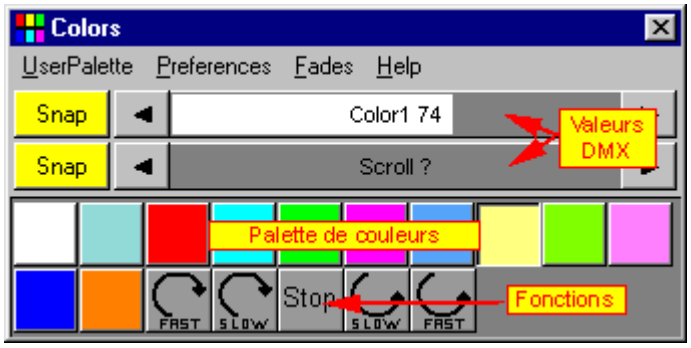
Certains appareils implémentent des commandes spéciales comme la sélection aléatoire des couleurs ou la synthèse de couleur aléatoire en CMJ. Ces fonctions spéciales 186 sont intégrées dans les projecteurs eux-mêmes. Elles peuvent être affichées ou masquées en cochant ou pas l'option **Show Special** dans le menu Preferences des contrôles de couleur.

91 Contrôles des couleurs pour les appareils définis par lutilisateur

Contrôles des couleurs pour les appareils définis par l'utilisateur

Cliquez sur l'icône Color dans la barre d'outils Fixture 102 pour ouvrir les contrôles de couleurs.

Voir également Barres de défilement 184
Voir également Off/snap/fade 126
Voir également Contrôle des fonctions spéciales 186
Voir également Temps de transfert 191 Voir également Palettes personnalisables 122.
Voir également Contrôle de couleurs 166 des projecteurs définis dans LightJockey



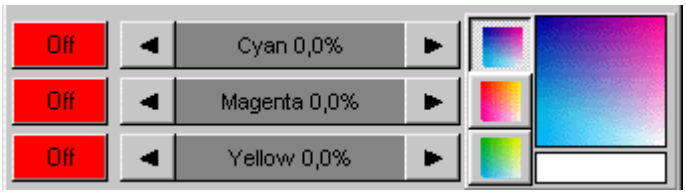
Le contenu du contrôle de couleurs dépend entièrement du profil défini par l'utilisateur 298.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Les contrôles utilisent généralement à la fois les barres de défilement 184 pour la programmation des valeurs DMX continues et des boutons de palettes pour la sélection directe des couleurs.

Les barres de défilement et les boutons de palette peuvent affecter simultanément plusieurs canaux DMX.
Les barres de défilement sont souvent employées pour contrôler des fonctions telles que la rotation continue des roues de gobos.
Certains boutons peuvent contrôler plus d'une roue à la fois.

Synthèses en CMJ et RVB (trichromies soustractives ou additives)



Contrôle de trichromie Cyan, Magenta et Jaune

Utilisez les barres de réglage 184 pour programmer les niveaux respectifs de cyan/magenta/jaune ou rouge/vert/bleu.
Les systèmes à trichromie CMJ peuvent également utiliser une palette de mélange. La palette de mélange comprend 3 boutons de mélanges primaires, une pipette pour sélectionner rapidement une couleur et une case indicant la couleur résultante.
Utilisez les 3 boutons à droite des barres de réglage 184 pour choisir les couleurs primaires avec lesquelles travailler : Cyan/Magenta, Jaune/Magenta ou Cyan/Jaune.
Notez que si les boutons de pré-mélange et la pipette de sélection ne permettent les manipulations que de deux couleurs simultanément, il est toujours possible de compléter avec une troisième couleur.
Utilisez la pipette pour choisir une teinte : cliquez avec le bouton de gauche sur le nuancier et déplacez la pipette en maintenant le bouton enfoncé.

Exemple: pour sélectionner une teinte orange, cliquez sur le prémix Jaune/Magenta et déplacez la pipette sur le bord droit du nuancier pour obtenir la couleur orange voulue. Vous pouvez également utilisez les barres de réglage de chaque composante pour réaliser votre mélange ou modifier une teinte du nuancier.

92 Contrôles étendus

Pour accéder au contrôle étendus, cliquez sur dans la barre d'outils Fixture 102.
(Pour les appareils DMX génériques 173 et les appareils définis par l'utilisateur 286, cette fonction permet d'accéder aux réglages de niveau et non aux contrôles

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

étendus).

Hormis l'initialisation des projecteurs à distance, cette fenêtre permet d'accéder à des fonctions qui influencent plusieurs types d'effets programmables. Certains projecteurs ne possèdent pas de contrôles étendus.

Initialisation à distance - Programmable Reset

Cette fonction est similaire à la fonction Reset de la barre d'outils Fixture 102. Cependant, lorsqu'on utilise cette version de la fonction Reset, elle est intégrée dans la scène en cours de programmation. Cette fonction peut être utile lorsque des projecteurs ont été décalés si le public ou les artistes ont heurté les lyres par exemple. Attention : vérifiez que la fonction n'a pas été incluse par erreur dans vos programmes. En cas de doute, utilisez plutôt la fonction Reset de la barre d'outils Fixture.

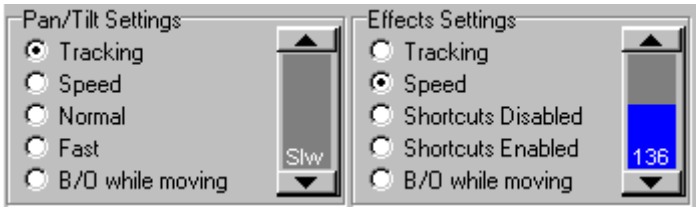
(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Mode autonome - Fixture Stand Alone

Certains projecteurs disposent d'un mode autonome accessible par le DMX. Dans ce mode, c'est le projecteur qui exécute tout seul des programmes intégrés à son électronique : toute commande émise par le contrôleur est ignorée. Il est impossible de synchroniser les effets du mode autonome avec le contrôleur et le résultat final peut s'avérer être une grande pagaille si un trop grand nombre de machines utilisent leur mode autonome. Dans certains cas, avec un CenterPiece par exemple, l'utilisation du mode autonome permet un gain de temps dans la programmation.
Le mode autonome " Sound Stand Alone " force le projecteur à utiliser son microphone intégré (s'il existe) comme source de synchronisation.

Note : l'utilisation du mode autonome peut parfois annuler les effets des commandes de Reset ou de gestion de lampe.

Fonctions étendues



Cet exemple est pris sur le Roboscan 918-S.
Certains projecteurs ne disposent pas de toutes ces commandes étendues et d'autres peuvent ne pas en avoir du tout.

Les contrôles étendus sont groupés en deux parties :

Pan/Tilt Settings

Ces réglages ne concernent que la gestion Pan/Tilt :

- Tracking - Mode suiveur : dans ce mode, le projecteur calcule sa vitesse en fonction du signal DMX reçu du LightJockey. Cela signifie qu'un transfert (fade time) de 5 secondes entre deux positions déplacera le faisceau d'un point à un autre en 5 secondes.
- Speed - Mode vectoriel : dans ce mode, une vitesse spécifique est assignée au projecteur qui calcule lui même sa vitesse indépendamment des temps de transfert (fade time) programmés dans LightJockey. Utilisez le fader de droite

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

pour affecter une vitesse de mouvement au projecteur.

- Normal mode - Annule la configuration en mode Fast sur le menu de personnalité de la machine et force le projecteur en mode normal.
- Fast mode. Annule la configuration en mode Normal sur le menu de personnalité de la machine et force le projecteur en mode Fast.
- B/O while moving. Cette option force le projecteur à passer au noir pendant les mouvements de pan/tilt. Cette fonction doit être utilisée avec précaution en cas de mouvements lents.

Mode Normal et Mode Fast
La plupart des nouveaux appareils Martin disposent d'un panneau de contrôle qui permet de nombreux réglages individuels. Un de ces réglages concerne en particulier l'algorithme de calcul des vitesses de Pan et Tilt.
En mode FAST, le projecteur utilise une rampe d'accélération très courte au démarrage et à l'arrêt ainsi qu'une vitesse relativement élevée lors du déplacement. C'est le mode de mouvements le plus rapide.
En mode NORMAL, le projecteur utilise une rampe d'accélération plus longue au démarrage et à l'arrêt, ce qui permet des déplacements plus fluides, en particulier lors des mouvements lents.

Effect Settings

Ces options concernent plus généralement les autres effets (couleur, intensité, gobos ...).

- Tracking. Le projecteur calcule la vitesse des effets en fonction des signaux DMX reçus de LightJockey. Ainsi, un changement de couleur en 5 secondes (fade time) se met en place en 5 secondes.
- Speed. Assigne une vitesse donnée à tous les effets. Ils ne suivent plus le temps de transfert programmé dans la scène. Utilisez le fader de droite pour régler la vitesse à donner aux effets. Il s'agit parfois du seul moyen de contrôler la vitesse de certains effets (gobos shake sur le MAC 500-S ou le RoboScan 918-S).
- Shortcuts disabled. Annule la fonction Shortcut du menu de contrôle.
- Shortcuts enabled. Active la fonction Shortcut du menu de contrôle.
- B/O When Moving. Lorsque cette option est cochée, le projecteur passe au noir pendant les transitions d'effets.

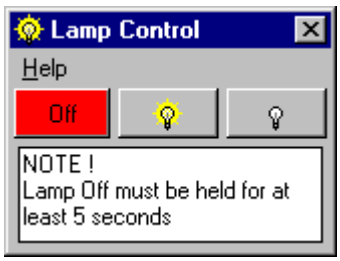
Shortcuts.
Certains projecteurs ont une fonction Shortcuts ou 'Raccourcis'. Grâce à elle, les effets prennent le chemin le plus court vers leur nouvelle valeur. Par exemple, si une roue de couleur doit aller de la première à la dernière couleur, elle défilera en entier devant le faisceau si le mode raccourci n'est pas activé et ne passera jamais devant le blanc. S'il est activé, elle prendra le chemin le plus court, c'est à dire qu'elle tournera à l'envers pour aller directement sur le dernier filtre et peu éventuellement passer devant le filtre de blanc.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

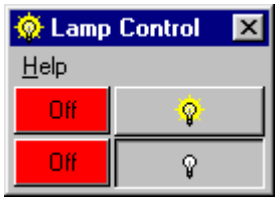
Voir également Off/Snap/Fade 126 See also Temps de transfert des séquence 191

93 Contrôle de la lampe

Le contrôle de la lampe est accessible par l'icône Lamp de la Barre d'outils Fixture 102



Contrôle de la lampe pour les profils natifs de LightJockey



Contrôle de la lampe pour les appareils définis par l'utilisateur

Notez que le contrôle de lampe ne concerne que les appareils avec lampe à décharge. Etant donné qu'il faut plusieurs minutes pour la réamorcer et que de trop fréquents amorçages abîment les lampes, il est déconseillé de les couper pour les réamorcer quelques minutes plus tard.

Utilisez les contrôles d'intensité 146 pour contrôler les appareils à lampe halogène.

Cette commande permet d'envoyer un ordre d'amorçage aux appareils. Certains projecteurs sont capables de mesurer le temps écoulé entre la dernière extinction de lampe et l'ordre d'amorçage suivant. Si ce temps est inférieur au temps de refroidissement nécessaire de la lampe (typiquement 3 à 6 minutes), le projecteur refuse toute commande d'amorçage. Le panneau de contrôle à LED indique alors " HOT ".

Utilisez ce bouton pour envoyer une commande d'extinction de lampe au projecteur.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

La plupart des projecteurs demandent que la commande d'extinction soit maintenue au moins 5 secondes par sécurité avant de couper la lampe.

Notes :

Les commandes d'amorçage et d'extinction peuvent être programmées dans les scènes. Il est donc impératif de rester vigilant lors de leur utilisation et de s'assurer qu'une de ces commandes n'est pas incluse par erreur dans une mémoire.

Les projecteurs les plus récents disposent d'une option de configuration permettant de désactiver la commande d'extinction de lampe DMX. Cela permet d'éviter toute extinction accidentelle - surtout avec les consoles traditionnelles n'utilisant pas de système de bibliothèques. Reportez-vous au manuel d'utilisation des projecteurs pour connaître l'option régissant la commande d'extinction de lampe. Les notes de la fenêtre de configuration rappellent les réglages à effectuer pour désactiver l'extinction de lampe.

Les commandes de lampe sont généralement sur le même canal de contrôle que le shutter et le stroboscope. Si vous devez réaliser une séquence d'amorçage ou d'extinction, assurez-vous qu'aucune autre scène ou séquence n'utilise le canal de strobe au même moment.

Voir également oof/snap/fade 126
Voir également auto lamp on 108

94 Initialisation des machines

Cliquez sur l'icône Fixture controlbar 102 pour envoyer une commande d'initialisation aux appareils sélectionné 117.

Lors de l'initialisation, les projecteurs réalignent leurs effets mécaniques sur leur position par défaut. Pendant l'initialisation, les projecteurs ne répondent à aucune commande.

Attention : la commande d'initialisation accessible par cette icône ne peut pas être mémorisée dans les séquences. Pour l'inclure, consultez la rubrique Contrôles étendus 167

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

95 Appareils DMX génériques

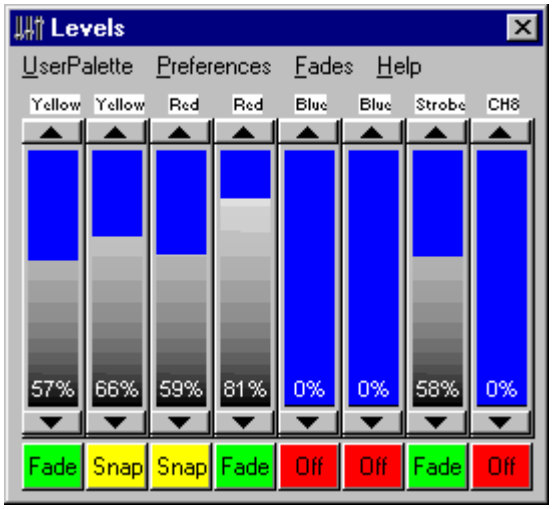
Voir également Appareils définis par l'utilisateur 286
Voir également Boîte à relais 6 canaux Martin SwitchBox 180
Voir également Contrôles DMX génériques 175

Le modèle Generic DMX fixture permet de programmer des appareils DMX qui n'ont pas de définition dans les bibliothèques de LightJockey.
Bien que cette méthode ne soit pas adaptée à la programmation des projecteurs asservis, elle permet par contre d'aborder sans difficulté les gradateurs (ou dimmers) ou les effets DMX simples comme les machines à fumée ou les stroboscopes.

Le modèle Generic fixture est disponible en 2 versions : Contrôle par niveau (Level Control) et Contrôle On/Off (Switch control), chacun avec 1, 2, 4, 6, 8, 12, 16, 24, 30 ou 32 canaux DMX, tous en 8 bits.

Les contrôles des modes Level et Switch sont accessibles par l'icône sur la barre d'outils Fixture 102

Contrôle par niveau - Level Control



Contrôle par niveau - 8 canaux

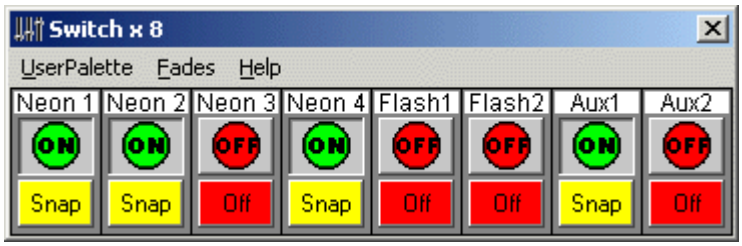
Pour programmer les niveaux, déplacez simplement 184 les faders sur les valeurs désirées. Utilisez le menu Preferences pour changer le format d'affichage des valeurs (pourcentage ou valeurs décimales de 0 à 255).

Il est possible de régler les valeurs de tous les canaux simultanément (modèles à plus de 8 canaux) : cliquez avec le bouton de droite sur n'importe quel fader et cochez " All " dans le menu contextuel. Désactivez " All " pour reprendre les faders

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

en contrôle individuel.

Contrôle On/Off- Switch Control

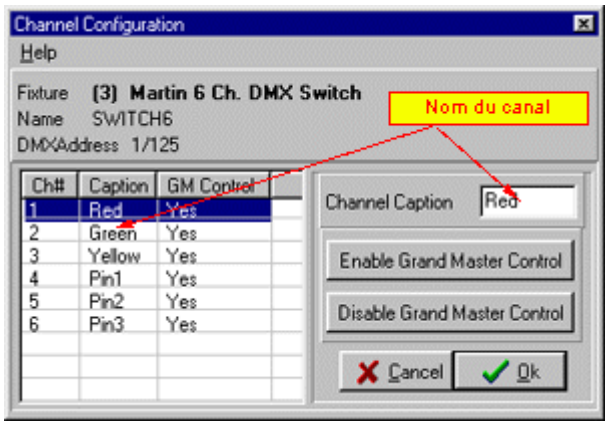


On/Off sur 8 canaux

Ce type de contrôle n'a que deux états : on et off. Cliquez sur les boutons correspondants pour changer d'état : Off est représenté par une valeur DMX de 0, On est représenté par une valeur DMX de 255. Ce type de contrôle n'autorise pas les transferts temporisés(Off/Snap/Fade 126) . Les canaux contrôlés par le mode Switch ne sont pas contrôlés proportionnellement par le Grand Master 152 ou les sub-masters - les canaux programmés sur On restent actif tant que le Grand Master ou le sub-master correspondant n'est pas ramené à 0.

Voir également Off/snap/fade 126
Voir également Temps de transfert des séquences 191

Personnalisation des contrôles



Fenêtre de configuration des canaux

Pour personnaliser le nom des canaux, cliquez avec le bouton de droite sur l'icône représentant l'appareil générique et choisissez dans le menu contextuel la fonction *Define Fixture Profile*.

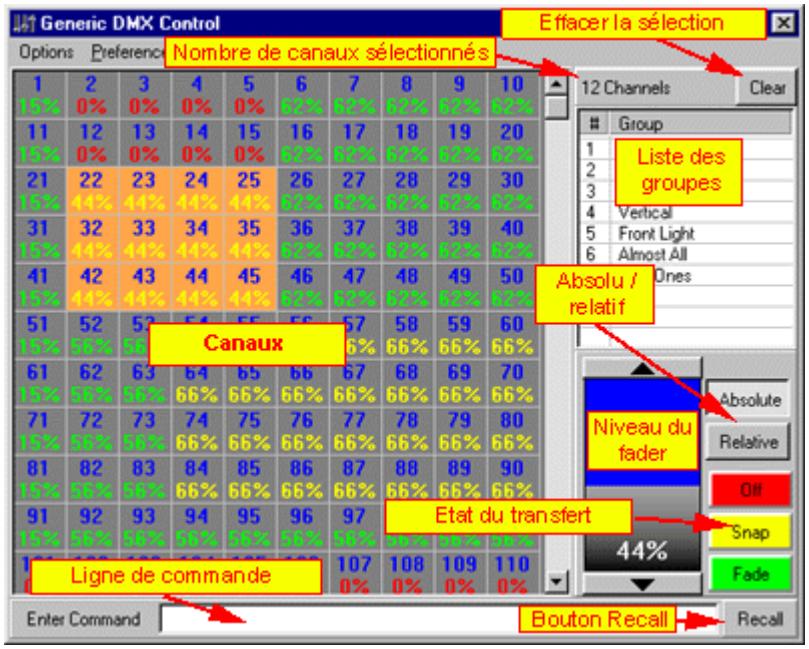
Cette fenêtre de configuration permet également de libérer individuellement les canaux du contrôle par le Grand Master 152 ou de le réactiver (Disable/Enable Grand Master Control).
Par défaut, tous les canaux génériques sont gradués par le Grand Master.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Cependant, si le modèle d'appareil générique est détourné pour contrôler un projecteur asservi, le contrôle du Grand Master sur les canaux d'effets comme les gobos ou les couleurs n'est pas nécessaire.

Ces personnalisations sont également disponibles pour le modèle Martin 6 channel DMX switch Box 180.

96 Contrôle DMX générique



Contrôle DMX générqiue

Le contrôle DMX générique permet de programmer plusieurs canaux DMX génériques sur plusieurs appareils DMX génériques 173. Ce contrôle est particulièrement utile lorsqu'il faut programmer un grand nombre de valeurs spécifiques pour des canaux génériques répartis sur plusieurs canaux.

Le Contrôle Générique contient un patch de tous les canaux DMX contrôlés par les appareils DMX génériques et dispose également d'une interface de commandes clavier pour faciliter la programmtion des canaux traditionnels.
Le contrôle travaille sur la scène en cours dans la séquence en cours 186 comme n'importe quel autre contrôle de projecteur 152, mis à part qu'il n'est relié ni à un appareil maître ni à une icône spécifique.

Pour rendre ce contrôle disponible, il faut configurer 46 au moins un appareil DMX générique. Le contrôle ne gère que les canaux DMX alloués à cet appareil générique.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Le Contrôle Générique est accessible depuis le menu principal (Generics) ou en affectant un raccourci 19 clavier au conrôle.

Programmation des canaux DMX à la souris

Pour programmer les canaux à la souris, sélectionnez (mettez en surbrillance) les canaux dans la grille et réglez leur niveau avec le fader Level. Choisissez le mode de transfert avec les boutons off/snap/fade buttons. Le fader n'agit que sur les canaux sélectionnés, le type de transfert 126 de chaque canal est réglé sur Fade par défaut (à moins qu'il ne soit déjà mis sur Snap). Le nombre de canaux sélectionnés est donné dans l'angle supérieur droit, au dessus de la liste des groupes. Utilisez le bouton Clear pour déselectionner les canaux choisis.

L'état de transfert 126 de chaque canal est donné par les couleurs de la grille : rouge pour les canaux 'Off', jaune pour les canaux 'Snap' et vert pour les canaux 'Fade'. Ces couleurs par défaut peuvent être modifiées - voir ci-après.

Mode Absolu / Mode Relatif

En mode absolu, tous les canaux sont réglés à la même valeur, donnée par le fader. En mode relatif, les valeurs sont augmentées ou diminuées de la même valeur proportionnelle selon les mouvements du fader. Ainsi, si le fader est monté de 10%, tous les canaux sélectionnés sont augmentés de 10%. Utilisez les boutons Absolute et Relative pour changer de mode.

Raccourcis clavier

Par défaut, un certain nombre de touches sont affectées aux raccourcis du fader. Note : ces touches ne fonctionnent que si elles ne sont pas affectées à d'autres raccourcis et si les fonctions de raccourcis ne sont pas désactivées localement (voir ci-après).

[Haut]: Monte le fader de 1 (% ou valeur DMX sur 8 bits)
[Bas]: Diminue le fader de 1 (% ou valeur DMX sur 8 bits)
[Page Up]: Monte le fader de 10 (% ou valeur DMX sur 8 bits)
[Page Dn]: Diminue le fader de 10 (% ou valeur DMX sur 8 bits)
[Home]: Monte le fader à fond (100% ou 255)
[End]: Ramène le fader à 0

Groupes de canaux

Créer et modifier des groupes

Il est possible de grouper les canaux pour simplifier l'accès. 32 groupes maximum peuvent être créés et chaque canal peut être assigné à autant de groupes que nécessaire. Pour renommer ou effacer un groupe, cliquez avec le bouton de droite sur un groupe et choisissez Rename (renommer) ou Delete (effacer).

Pour créer un groupe, cliquez avec le bouton de droite dans la liste des groupes et choisissez l'option *Create New Group* dans le menu contextuel. Si 32 groupes sont déjà créés, cette option n'est plus disponible.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Assigner des canaux aux groupes

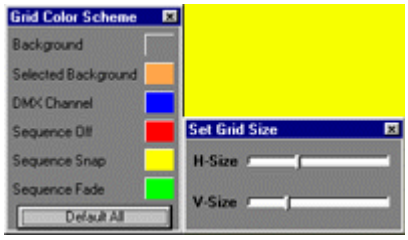
Pour assigner des canaux à un groupe, sélectionnez les canaux, cliquez à droite en maintenant [Shift] enfoncée sur un groupe dans la liste, choisissez *Set Group to Selected* ou *Add Selected to Group* dans le menu contextuel. Pour retirer des canaux d'un groupe, faîtes de même et choisissez *Remove Selected from Group*.

Personnalisation du contrôle générique

Le contrôle peut être redimensionné et tirant à la souris sur ses angles. La grille est automatiquement redimensionnée pour remplir l'espace disponible.
Utilisez le menu Preferences pour afficher ou masquer la liste des groupes et/ou le fader. Si aucun n'est visble, la grille se redimmensionne pour remplir tout l'espace (les commandes clavier sont toujours disponibles).

Personnalisation de la grille

Dans le menu Preferences, utilisez le menu Grid Preferences pour choisir la taille des cases, les couleurs et la police utilisée.



Personnalisation de la grille

Masquer les canaux

Par défaut, tous les appareils DMX génériques sont affichés dans le contrôle générique. Des canaux peuvent être masqués selon les besoins : pour ce faire, sélectionnez les canaux à cacher et cliquez sur *Hide Selected Channels* dans le menu Options. Le nombre de canaux masqués est indiqué dans la barre de titre de la fenêtre (ex : " (7 Channels Hidden) ").

Menu Options

Delete All Groups - efface tous les groupes
Clear All Groups - vide le contenu des groupes mais ne les supprime pas
Hide Selected Channels - voir ci-dessus.
Show All Channels - voir ci-dessus

Menu Preferences

View Group List - affiche ou masque la liste des groupes
View Level Fader - affiche ou masque le fader
Use % Values - force l'affichage des valeurs en pourcentage à la place des valeurs DMX (0 - 255)

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Grid Preferences - Préférences de la grille
Auto Set Matrix Size - si cette option n'est pas activée, la grille ne se redimmensionne pas automatiquement.
Mouse Select Rectangles - si cette option est activée, la souris marque les cellules sélectionnées à la manière d'une feuille de calcul traditionnelle, sinon les cases sélectionnées sont 'remplies'.
Auto-Scroll to first selected channel - force le repositionnement de la grille au premier canal sélectionné à chaque nouvelle sélection.
Grid Size, Grid Font, Grid Colors - voir Personnalisation de la grille.

Keyboard Preferences - Raccourcis clavier
Show Command Line - affiche ou masque la ligne de commandes
Lock Cursor keys to grid - verrouille l'utilisation des touches fléchées à la sélection des cases de la grille (ne pas utiliser avec la ligne de commande)
Empty Command Clears Selection - interprète toute commande vide suivie de [Entrée] comme annulation de la sélection en cours
Disable Hotkeys when Active - désactive les raccourcis clavier traditionnels lorsque le contrôle générique est actif

Interface de commandes au clavier

En plus des manipulations à la souris, il existe également une ligne de commande. Cette interface travaille avec la ligne de commande affichée en bas de la fenêtre. Elle peut être activée ou stoppée avec l'option *show command-line* du menu *preferences* / *keyboard preferences*.

C'est un moyen rapide de programmer des canaux. La ligne de commande limite également les manipulations de souris et les frappes au clavier.

Pour interpréter les ordres de la ligne de commande, la fenêtre du contrôle générique doit être la fenêtre active et les touches des commandes ne doivent pas être affectées à des raccourcis. Dans ce dernier cas, vous pouvez désactiver les raccourcis depuis le menu Preferences/Keyboard mais cela signifie également que seules les touches F1 à F12 seront utilisables comme raccourcis tant que la fenêtre de contrôle générique est ouverte.

Chaque fois que la touche [Entrée] est enfoncée, la ligne de commande est vidée. Utilisez le bouton Recall pour récupérer le contenu de la ligne de commande (si elle n'était pas vide).

Selectionner ou désélectionner des canaux
Pour sélectionner un canal, tapez directement son numéro suivi de [Entrée].

Pour choisir plusieurs canaux, entrez leurs numéros séparés par '+' : 1+3+5 sélectionne les canaux 1, 3 et 5.

Pour ajouter des canaux à la sélection en cours, commencez la ligne de commande

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

par '+' : +1+3+5 rajoute les canaux 1, 3 et 5 à la sélection en cours. S'il n'y a pas de signe '+' en début de ligne, la sélection est annulée et une nouvelle sélection (comprenant ici les canaux 1, 3 et 5) est activée.

Pour désélectionner des canaux, précédez le numéro du canal du signe '-' : -1-3-5 enlève les canaux 1, 3 et 5 de la sélection en cours.

Pour choisir une série de canaux adjacents, utilisez le signe / entre le numéro du premier et du dernier canal : 45/77 sélectionne tous les canaux de 45 à 77 inclus.

Les opérateurs +, - et / peuvent être combinés : 1/10-4/6+12 sélectionnent les canaux 1,2,3,7,8,9,10 et 12.

Sélection des groupes

Pour choisir des groupes plutôt que des canaux, utilisez le signe # suivi du numéro du groupe : #1 sélectionne les canaux du groupe 1.

Les opérateurs +, -, / peuvent être utilisés avec les groupes comme pour les canaux. Ne répétez pas le signe # lorsque vous l'employez avec / : #1/5 sélectionne les groupes 1 à 5. #1/#5 est considéré comme une erreur de saisie.

Note : les touches '.' et ',' du clavier numérique peuvent aussi être utilisées pour remplacer #.

Réglage des niveaux

Pour affecter une valeur à la sélection, utilisez l'opérateur @ : ainsi @10 règle tous les canaux de la sélection à 10 (% ou valeur DMX).

Utilisez les opérateurs + et - pour indiquer un réglage relatif : @+10 augmente le niveau de 10 pour tous les canaux sélectionnés, @-25 diminue tous les canaux choisis de 25. Vous pouvez aussi utiliser le symbole * du clavier numérique pour remplacer @.

Choix des types de transfert

Utilisez o ou O pour choisir le mode Off.
Utilisez f ou F pour choisir le mode Fade.
Utilisez s ou S pour choisir le Snap.

Combinaisons spéciales

sélectionne tous les canaux.
@@ programme tous les canaux à la valeur qui le suit.
[Entrée] sur une ligne vide désélectionne tous les canaux (ceci peut être désactivé, voir menu Preferences)

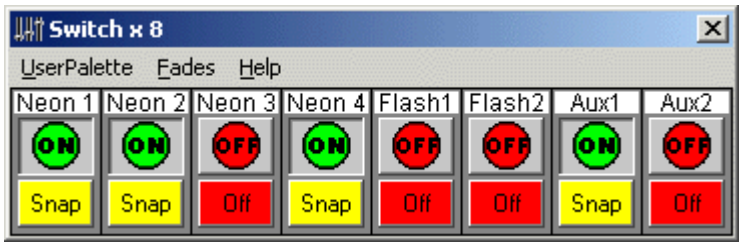
Combinaison de commandes

La ligne de commande n'est pas interprétée tant que la touche [Entrée] n'a pas été enfoncée. Vous pouvez donc saisir des commandes complexes comme :

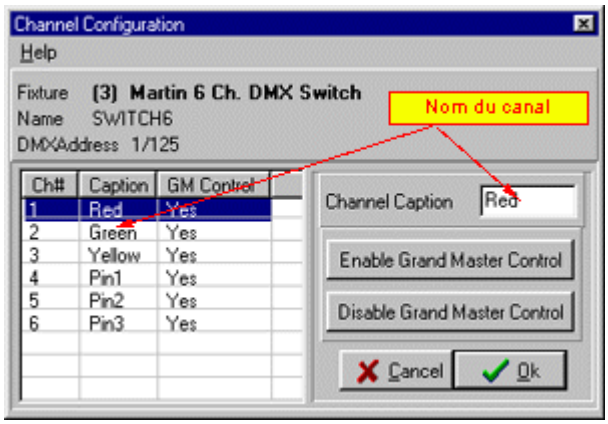
(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

#1/3F@50-#2@+10 [Enter]
Sélectionne les groupes 1 à 3, les passe en mode Fade et les programme à 50, désélectionne le groupe 2 et augmente le reste de la sélection de 10 (groupes 1 et 3).

97 Boîtier de contrôle Martin DMX Switch Box



Cet appareil est une implémentation spéciale du modèle generic DMX fixtures 173. Ce type d'appareil permet de commuter l'alimentation électrique pour allumer ou éteindre des projecteurs non intelligents (le Starflash Martin par exemple) depuis un contrôleur DMX.
Cette configuration correspond à 6 canaux DMX en mode On/Off sur le modèle du boîtier Martin mais peut être utilisé sans problème avec d'autres marques utilisant le même type d'affectation DMX (6 canaux continus). Chaque canal de contrôle ne dispose que de deux états : On ou OFF.



Pour personnaliser le nom de chaque bouton, cliquez avec le bouton de droite sur l'icône représentant le boîtier et choisissez l'option *Define Fixture* dans le menu contextuel.
Il est également possible depuis cette fenêtre de configuration de libérer individuellement les canaux du contrôle par le Grand Master 152.
Par défaut, tous les canaux DMX génériques sont gradués par le Grand Master.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

98 Contrôle des systèmes de trichromie RVB

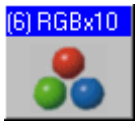
Contrôle des systèmes de trichromie RVB

Le profil RGB pack est conçu pour le contrôle de projecteurs à trichromie additive RVB - typiquement identiques aux systèmes Color Kinetics iColor/iCove, c'est à dire composé d'une certaine quantité de LEDs Rouges, Vertes et Bleues.

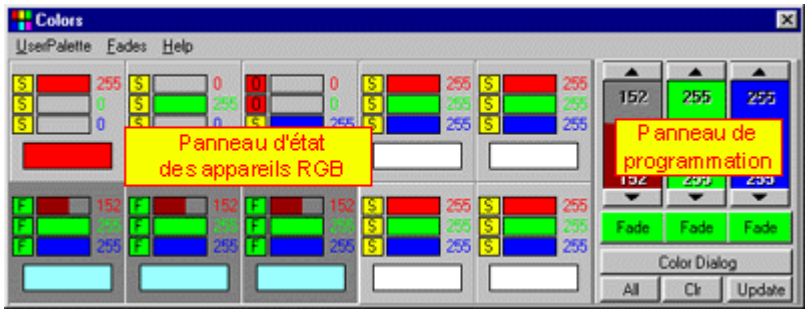
Chaque profil du 'pack' comprend un certain nombre de projecteurs regroupés (4,6,8 ou 10 machines par pack).

Ce profil peut être trouvé dans la liste des machines intégrées à LightJockey, à la fin sous la rubrique Non-Martin.

Le profil utilise 30 canaux DMX adjacents et suppose que l'affectation des canaux est Rouge, Vert, Bleu pour chaque appareil respectivement (R, V, B, R, V, B, R, V, B...).

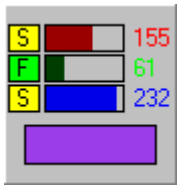


Icône du pack RGB x 10 (10 projecteurs RVB)



Fenêtre de contrôle de pack RVB

Les seules programmations possibles pour cet appareil sont les niveaux de couleur. La fenêtre regroupe deux panneaux : un panneau d'état pour chacun des modules RVB (jusqu'à 10) et un panneau de programmation.



Panneau d'état du pack

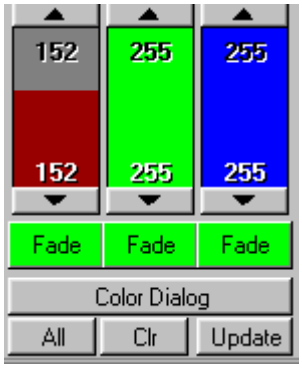
Les panneaux d'état donnent l'état de programmation de chaque module RVB.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Chaque panneau donne les valeurs DMX pour les canaux de Rouge, de Vert et de Bleu sous forme graphique et numérique. Le panneau montre également la couleur théorique résultant du mélange. Attention, cette synthèse théorique peut s'avérer très différente de la couleur réellement produite par le projecteur, cela dépend entièrement de la qualité des LEDs.

Programmation des modules RVB

Pour activer la programmation des projecteurs RVB, cliquez sur leurs panneaux d'état (cliquez sur les panneaux pour activer / désactiver les projecteurs, [Ctrl]+Clic pour n'activer qu'un seul appareil à la fois). Dès qu'un appareil est activé, la programmation est possible (le panneau de programmation n'est visible que lorsqu'au moins un appareil est activé).



Panneau de contrôle

Notes : tous les appareils dont le panneau est sélectionné sont programmés simultanément. Cliquez sur **All** pour les activer tous d'un seul clic. Cliquez sur **Clear** pour désélectionner tous les panneaux. Cliquez sur **Update** mettre à jour les appareils sélectionnés avec les valeurs et les transferts contenus dans le panneau de popgrammation.
Cliquez sur **Color Dialog** pour choisir une couleur avec la palette de mélange de Windows et choisissez directement par ce biais une combinaison RVB (ce choix n'est pas transmis directement aux appareils, il faut cliquer sur OK pour valider la combinaison).

99 Note sur la commande dextinction des lampes à distance (Lamp Off)

Cette commande est mémorisée dans les scènes et les séquences. Cela signifie que si la séquence est enregistrée et rejouée plus tard, les projecteurs recevront un ordre d'extinction de lampe.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Une fois éteintes, les lampes à décharge doivent refroidir pour être rallumées. Cela prend typiquement 3 à 8 minutes. Par contre, amorcer les lampes trop souvent provoque une réduction notable de leur durée de vie ! Veillez donc à ne les éteindre que lorsque cela est réellement nécessaire.

Voir également Contrôle des lampes 171

100 Note sur la commande dinitialisation à distance (Reset)

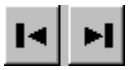
Cette commande est mémorisée dans les scènes et les séquences. Cela signifie que si la séquence est enregistrée et rejouée plus tard, les projecteurs recevront une commande d'initialisation.

Voir également Initialisation des appareils 172
Voir également Contrôles à distance 167

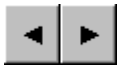
101 Contrôles par défilement

Les contrôles par défilement des fenêtres d'effets permettent de piloter des effets représentables sous la forme d'icône comme les gobos, les couleurs et les prismes.

L'image ci-dessus est prise d'un MAC 500 mais elle peut venir de n'importe quel autre type de machines à gobos.



Les boutons fonctionnent comme un panneau de magnétophone : cliquez sur ces boutons pour passer la roue sur le gobo suivant ou précédent.

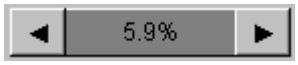


Utilisez les boutons ci-dessus pour faire défiler une roue d'un faible intervalle de valeurs : vous pouvez ainsi obtenir des demies couleurs ou des demis gobos si la machine que vous pilotez peut le faire.

Attention : tous les projecteurs n'acceptent pas les demis effets.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

102 Contrôles par glissé



Le contrôle par glissé permet de choisir une valeur dans un intervalle de réglage (une intensité par exemple). Pour choisir une valeur, cliquez n'importe où avec le bouton de gauche sur la zone grisée et maintenez le bouton enfoncé pour déplacer la barre de réglage vers la droite ou vers la gauche.

Cliquez avec le bouton de gauche pour modifier les valeurs par petites progression. Vous pouvez aussi cliquer directement avec le bouton de droite pour ramener la barre directement à 0 ou à 100%.

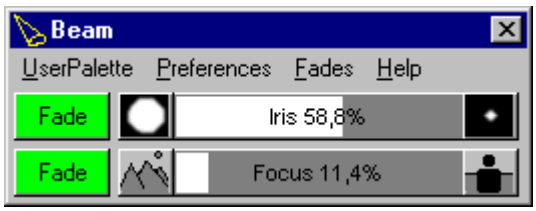
Les barres de contrôles sont généralement organisées de manière à ce que les valeurs d'effets les plus basses ou les plus lentes soient à gauche et les plus fortes ou les plus rapides soient à droite.

Notez que, bien que l'écran donne les valeurs en pourcentages, cela ne signifie pas (à quelques exceptions 121 près) que les valeurs soient compatibles avec tous les projecteurs sélectionnés. Ainsi, 50% de vitesse de rotation de gobo sur un MAC 500 ne correspond pas à la même vitesse sur un Roboscan 1220.

103 Contrôles du faisceau

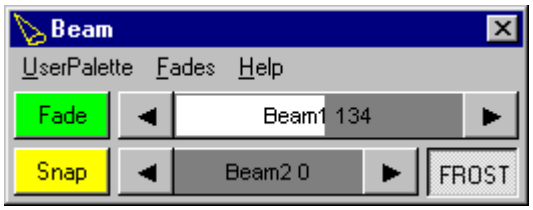
Contrôles du faisceau

Utilisez l'icône Beam de la Barre d'outils Fixture 102 pour ouvrir le contrôle du faisceau.



Exemple de contrôle pour un MAC 500/Roboscan 918.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Exemple de contrôle pour un MAC 600.

Cette section permet de contrôler la 'forme du faisceau' y compris le zoom, la mise au net, l'iris, les effets de banane et le frost.

Les projecteurs peuvent avoir aussi des fonctions spéciales 186 permettant la gestion d'effets pré-programmés comme les pulsations d'iris par exemple.

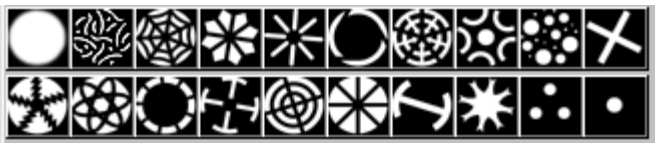
Voir également Contrôles par glissé 184
Voir également Off/snap/fade 126 Voir également Transferts 191

104 Palettes de position

Palettes de position

105 Contrôles par palette

Exemple de palette de couleurs d'un Roboscan 1220.


Exemple de palette de gobos du MX-4.

Palettes d'effet du Roboscan 1220 XR.

Les contrôles par palettes permettent de sélectionner directement des effets tels que les couleurs ou les gobos. Cliquez simplement avec le bouton de gauche sur une case de palette pour activer l'effet correspondant.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Les contrôles par palettes peuvent être affichés ou cachés avec le menu de préférences locales.

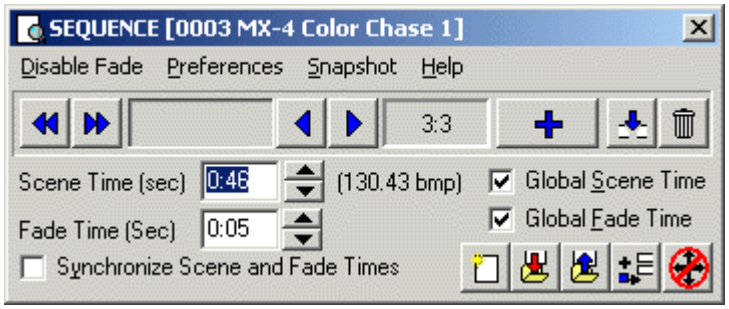
106 Contrôles des fonctions spéciales

Certains appareils utilisent des fonctions spéciales. Ces contrôles font appel à des fonctions préprogrammées dans le logiciel système des appareils. Elles permettent généralement des effets dynamiques comme des pulsations d'iris ou de gradateur ou sur la possibilité pour certains projecteurs d'appeler des valeurs aléatoires comme des couleurs en trichromie CMY.

Exemple de contrôle d'intensité du MAC 500.

Les contrôles spéciaux peuvent être affichés ou cachés depuis le menu de préférences locales.

107 Contrôle des séquences



La fenêtre de contrôle des séquences gère la séquence courante et permet d'ajouter ou de supprimer des scènes mais aussi de régler les temps de transfert et de tenue

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

(fade times et scene times).

Pour ouvrir le contrôle de séquences, cliquez sur "View Sequence Control" dans la Barre d'outils Sequence/Cue 99.

Enregistrer et charger des séquences

Ouvre la fenêtre de dialogue de sauvegarde des séquences 211 (save sequence).

Ouvre la fenêtre de dialogue Liste des séquences 222. Utilisez cette liste pour sélectionner une séquence existante et la charger comme séquence courante.

Pour effacer complètement une séquence, voyez la section Liste des séquences 222 ou effacement de plusieurs fichiers de données 112.

Nouvelle séquence

Ce bouton efface le contenu de la séquence courante et en crèe une nouvelle. Si la séquence n'a pas été sauvegardée, son contenu est perdu. Il est possible d'activer un message de mise en garde contre l'effacement accidentel. Voyez pour cela les Préférences Système 106.

Les icônes de sauvegarde, de chargement et de création de séquences sont également présentes sur la Barre d'outils Séquences/Préparation 99.

Ajoût, insertion et effacement de scènes.

Ajoût

Cliquez sur ce bouton pour ajouter une nouvelle scène à la séquence. Le contenu de la scène courante est copié dans la nouvelle. Le nombre maximal de scène par séquence est de 999.

Insertion

Ce bouton ouvre la fenêtre d'insertion de scènes 189

Effacement

Ce bouton ouvre la fenêtre d'effacement de scènes 190

- Voir mode Blind 192

Scènes précédentes et suivantes

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Ces boutons ne sont accessibles que si la séquence a plus d'une scène.
Cliquez dessus pour passer à la scène suivante ou à la scène précédente dans la séquence courante. Cliquer sur Suivant lorsqu'on est sur la dernière scène ramène à la première (de même de la première à la dernière avec le bouton 'précédent'). Vous pouvez aussi cliquer avec le bouton de droite sur ces boutons pour accéder directement à la première ou à la dernière scène de la séquence.

Restitution de la séquence

Ces boutons jouent la séquence en sens normal ou à rebours. Ce mode de restitution utilise les valeurs scene time et fade time programmées. Il est possible de désactiver le temps de transfert - consultez pour cela la section ci-dessous. Ces boutons ne sont activés que si la séquence a plus d'une scène.

Pendant la restitution, ces lignes indiquent les temps de transfert et de tenue (fade et scene times) écoulés. La ligne supérieure bleue donne le temps de tenue écoulé. La ligne inférieure, rouge, donne le temps de transfert écoulé. Si le temps de transfert est désactivé, la ligne rouge s'affiche en gris.

Mode de transfert

Cette option permet d'activer le temps de transfert pour la restitution.

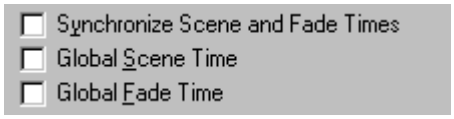
Lorsque le transfert est **activé**, la séquence utilise les temps de transfert programmés dans chaque scène ainsi que l'état des boutons O/S/F de chaque effet lors de l'utilisation des boutons Suivant/Précédent.
Si le transfert est **désactivé**, tous les effets sont envoyés à leur nouvelle position sans tenir compte ni du temps de transfert, ni de l'état de leur bouton O/S/F. Cela permet de passer en revue plus rapidement l'ensemble des pas de la séquence et d'éviter toute attente si une scène possède un temps de transfert très long.

Notez que désactiver le temps de transfert n'a d'effet que pour la restitution manuelle des séquences pendant l'édition. Dès que la séquence est sauvegardée et devient partie intégrante d'une préparation (cue), LightJockey utilise les temps et les modes de transfert programmés.

Temps de tenue (Scene time) / Temps de transfert (Fade time)

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Utilisez ces contrôles pour changer les temps de tenue et de transfert soit avec les cases fléchées Haut/Bas ou en entrant une valeur numérique directement avec le clavier (cliquez sur le champ pour l'activer).
Il est possible d'assigner individuellement un temps de transfert et de tenue à chaque scène. Pour les nouvelles séquences, les temps de transfert et de tenue sont automatiquement préréglés sur 0.05 seconde et 1 seconde respectivement.



Utilisez les options suivantes pour optimiser les temps de transfert et de tenue :
Synchronize scene and fade time. Synchronise les deux valeurs pour qu'elles soient toujours identiques.
Global Scene Time. Force toutes les scène à utiliser le même temps de tenue.
Global Fade Time. Force toutes les scènes à utiliser le même temps de transfert.

Ajouter à la préparation (cue) en cours

Ce bouton ajoute la séquence courante à la préparation courante - ce qui suppose qu'il y a des emplacements disponibles. Ce bouton n'est accessible que si la séquence a déjà été sauvegardée, c'est à dire dès que LightJockey a affecté un numéro à la séquence.

Snapshot

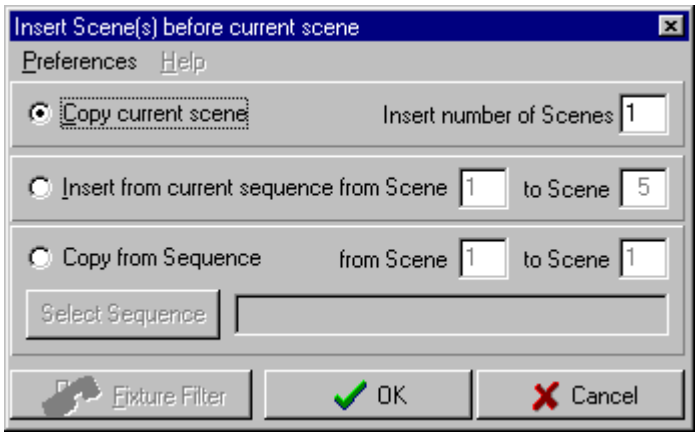
Utilisez la commande Snapshot pour enregistrer les valeurs DMX de sortie dans la scène en cours - voir Snapshot 193 pour plus de détails.

Voir également Enregistrement des séquences 211
Voir également Liste des séquences 222

108 Insertion de scènes

Cliquez sur le bouton Insert dans le panneau de contrôle des séquences pour ouvrir la fenêtre ci-dessous :

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Il offre des commandes d'insertion évoluées des scènes dans une séquence :

Copy Current Scene : insère une scène avant la scène courante. Celle-ci sera une copie conforme de la scène courante.

Insert from current sequence from scene : insère un groupe de scènes adjacentes avant la scène courante et copie le contenu des scènes originelles dans les nouvelles.
Par exemple : une séquence contient 10 scènes, la scène courante est la 6. Insérer les scènes 1 à 3 de la séquence en cours ajoute une copie de ces 3 scènes juste avant la scène 6.

Copy from Sequence : fonctionne quasiment comme le précédent à l'exception qu'il copie le contenu des scènes provenant d'autres séquences. Le bouton Sequence permet de choisir la séquence dans laquelle copier les scènes.

L'option Fixture Filter n'est pas active pour l'instant.

Menu Preferences

•Ok on [Enter]. Cette option permet d'utiliser la touche OK comme raccourci clavier pour les boutons OK.

109 Effacement des scènes

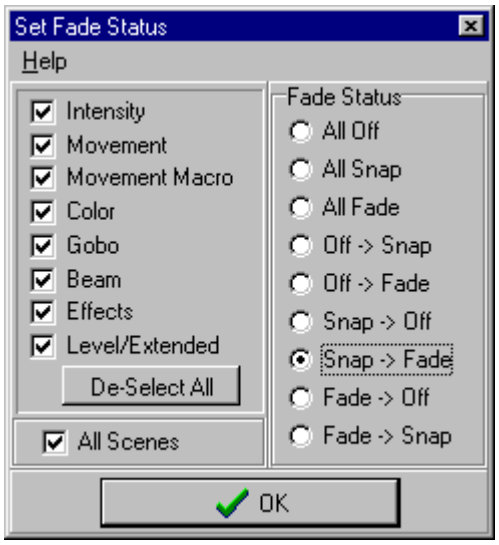
Cette fenêtre permet d'effacer une ou plusieurs scènes de la séquence en cours. Etant donné que la séquence en cours contient toujours au moins un scène, effacer toutes les scènes réinitialise la séquence à une seule scène dans laquelle tous les effets sont désactivés.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Menu Preferences

•Ok on [Enter]. Cette option permet d'utiliser la touche OK comme raccourci clavier pour les boutons OK.

110 Modes de transfert des séquences



Contrôle de transfert des séquences

Cette fenêtre permet d'intervenir sur les modes de transfert des appareils sur un plan d'ensemble pour la séquence et de manière plus directe qu'en intervenant individuellement sur les boutons O/S/F des effets.

Le contrôle est accessible depuis le menu *Fades* de la plupart des fenêtres de contrôles d'appareils 152.

Les contrôles de transfert marchent de la façon suivante : LightJockey affecte un *attribut* ou type de fonction à chaque canal de contrôle des machines. Le type de fonction du canal de contrôle (canal de couleur ou canal de gobo etc ...) détermine cet attribut et la manière dont les modes de transfert sont regroupés.

Utilisez les contrôles de transfert pour changer le type de transfert de tous les appareils sélectionnés 117. Pour changer le type de transfert dans toutes les scènes de la séquence, cochez la case *All Scenes*.
Exemple : pour passer le mode de transfert des Pan et Tilt d'un certain nombre de projecteurs dans toutes les scènes de Snap à Fade, cochez la case *Movement*, la case *All Scenes* et la case *Fade -> Snap*. Cliquez sur OK pour appliquer les modifications.
Vous pouvez utiliser cette méthode pour supprimer certains effets d'une séquence.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Exemple : cochez *Intensity*, cochez *All Off* . Les commandes d'intensité sont toutes supprimées pour les appareils sélectionnés.
Notez que le contrôle ne supprime pas les valeurs programmées mais change simplement le type de transfert. Appliquez à nouveau un transfert de type Snap ou Fade pour activer les valeurs à nouveau.

Notes
Puisque chaque canal ne reçoit qu'une seule valeur, le contrôle de transfert peut ne pas être évident sur les canaux multi-fonctions. L'exemple typique se trouve dans les commandes d'initialisation et de mode automatiques des appareils Martin. Ces commandes sont habituellement programmées avec le même canal DMX que le shutter ou la gestion des lampes. Le Shutter étant une commande typique d'intensité, le mode de transfert est géré par le groupe **Intensity** et non pas **Level / Extended**. Ainsi, régler le groupe **Level/Extended** sur Off n'affecte pas ces commandes même si elles sont placées dans ce groupe.

Pour les appareils définis par l'utilisateur 286, les attributs des canaux de contrôle sont assignés dans l'ordre de priorité suivant (le dernier est le plus prioritaire) :

Movement/Position
Beam
Effects
Level / Extended
Intensity
Gobo
Color

111 Mode Blind des Séquences

Voir également Freeze Output 103.
Voir également Offline/Online 103

Par défaut, ce mode est désactivé. Il peut être réactivé en cochant l'option *Allow Sequence Blind Mode* dans la fenêtre System preferences 106.

Ce mode est activé avec l'icône du Contrôle de Séquences 186, ou via les raccourcis clavier 16.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Lorsque le mode Sequence Blind est activé, le champ contenant le nom de séquence dans la barre d'outil Sequence/Cue passe en orange.

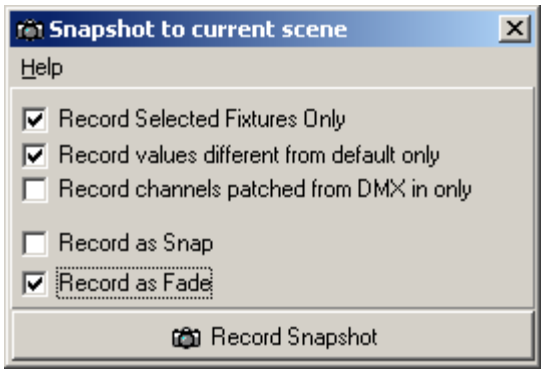
Une séquence en mode aveugle (*Blind*) n'est pas envoyée sur la sortie finale. Les préparations continuent tout de même à générer une sortie. Dès que le mode Blind est désactivé, la séquence est à nouveau intégrée à la sortie finale.

Ce mode a plusieurs avantages. Il est possible de programmer et d'éditer des séquences sans modifier la sortie finale (pratique pendant les répétitions). Il est également possible de changer les paramètres de plusieurs machines et de n'activer ces modifications que lorsque le mode Blind est supprimé, un peu comme une touche de Go.

Lors de l'activation du mode Blind, le contenu de la scène en cours (s'il en existe) est copié dans une mémoire tampon intégrée à la sortie. Cela permet d'entrer et de sortir du mode Blind sans que le contenu de la scène ne soit brusquement retiré ou renvoyé dans la sortie. Cette mémoire tampon est vidée lors du retrait du mode Blind. Si une séquence de la préparation en cours est chargée dans l'éditeur en mode Blind, la mémoire tampon est automatiquement modifiée pour refléter l'état de la séquence chargée sans affecter la préparation.
La gestion de la mémoire tampon peut être désactivée en enlevant l'option *Keep Contents When Entering Blind Mode* du menu Preferences de la gestion de Séquences.

112 Fonction de capture Snapshot

Fonction de capture - Snapshot



Fenêtre de capture

Cliquez sur **Snapshot** dans la fenêtre de contrôle des séquences pour ouvrir le mode de capture.

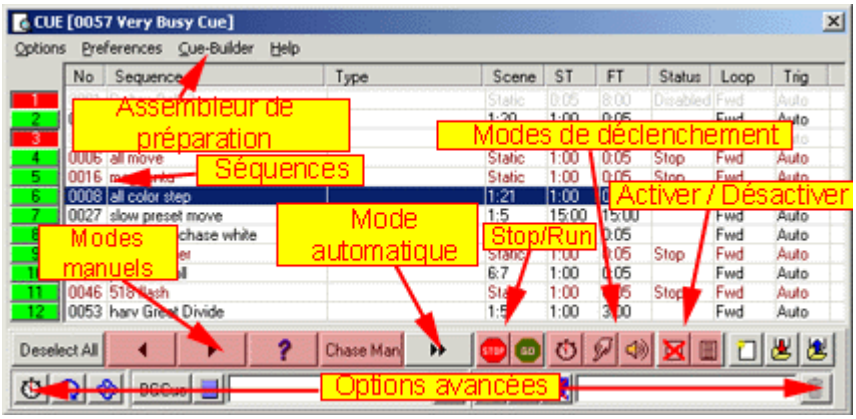
(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

La fonction Snapshot enregistre les valeurs actuelles de la sortie DMX dans la mémoire en cours. Ces valeurs DMX peuvent être générées par n'importe quel élément de restitution (Séquences, Préparations, entrée DMX ...). Par défaut, la capture enregistre **TOUS** les canaux de **TOUS** les appareils.

Record Selected Fixtures Only - Enregistre les valeurs des canaux pour les appareils sélectionnés uniquement.
Record values different from default values only - N'enregistre les valeurs que si elles sont différentes des valeurs par défaut 111.
Record channels patched from DMX in only - N'enregistre que les valeurs des canaux provenant de l'entrée DMX (voir Patch Global 350).

Record as Snap - Règle le mode de transfert 126 pour les valeurs enregistrées sur Snap.
Record as Fade - Règle le mode de transfert 126 pour les valeurs enregistrées sur Fade

113 Contrôle des préparations (Cue)



Voir également Préparation d'arrière plan 260
Voir également Préparation transparentes 208
Voir également Intensité des séquences 209
Voir également ~~Cue-builder -~~ *assembleur de préparations* 215
Voir également Macros DMX génériques 266

La fenêtre de contrôle est ouverte en cliquant sur Cue, dans la partie droite de la Barre d'outils Sequence/Cue 99.

Une préparation ou Cue permet d'exécuter jusqu'à 12 séquences simultanément. La

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

fenêtre de gestion des préparations permet de manipuler les temporisations des séquences, les options de bouclage et l'amplitude des macros de mouvement. Elle permet également de lancer les préparations d'arrière-plan (Background cues 260) ou les Macros DMX génériques 266.

L'état du contrôle de préparations peut être enregistré dans un fichier - qui pourra être rechargé par la suite. L'état enregistré est appelé 'cue' ou préparation.
Le contrôle des préparations et les fichiers dans lesquels sont enregistrées les préparations constituent les principaux éléments de restitution de LightJockey. Un grand nombre de fonctions de contrôle des préparations sont assignables à des raccourcis clavier 19 ou à des entrées de télécommande comme l'entrée DMX 340 ou le contrôleur d'accès direct 2532 329.

Construire une préparation

La fenêtre de préparation possède 12 emplacements pouvant recevoir chacun une séquence. Il existe plusieurs méthodes pour y assigner des séquences.

Depuis la liste des séquences 222 :

- Glissez/déposez une séquence déjà sauvegardée dans la liste sur l'emplacement choisi (ceci ne fonctionne que si l'option **drag mode** est sélectionnée dans le menu Preferences de la liste des séquences).
- Cliquez avec le bouton de droite sur une ligne de la liste et choisissez la fonction **Add Sequence to Cue** (qui ne fonctionne que s'il y a au moins un emplacement libre dans la liste).
- Activez l'option **Browse to Cue** du menu Preferences et cliquez sur la séquence à ajouter.

Depuis la fenêtre d'enregistrement de la séquence 211 :
Activez l'option *Add Sequence to Current Cue* pour ajouter automatiquement la séquence à la préparation en cours après son enregistrement (sous réserve qu'un emplacement soit disponible). Si la séquence est déjà dans la préparation, elle n'est pas ajoutée à nouveau.

Une ou plusieurs séquences peuvent être supprimées de la préparation : sélectionnez-les et cliquez avec le bouton de droite puis cliquez sur *Clear Slot(s)*.

Ordonner les séquences dans une préparation

Pour modifier l'ordre des séquences, déplacez-les d'une position à une autre avec la souris (l'option *drag sequences* du menu Preferences doit être activée). Après le déplacement de la séquence, une fenêtre propose automatiquement les options suivantes :

•Move Sequence - déplacement de la séquence vers l'emplacement choisi

•Swap Sequences - échange les emplacements si la séquence est déposée sur une position déjà occupée

Copy Sequence - copie le contenu de la ligne déplacée à l'endroit choisi avec la souris.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Voyez également Colonnes de contrôle 203 pour plus de détails sur le contenu de chaque colonne.
Voyez également les couleurs utilisées 204 pour plus de détails sur les différentes couleurs de repérage des séquences dans une préparation.

Priorités des séquences dans les préparations

Puisqu'il est possible d'écrire des séquences qui travaillent avec les mêmes projecteurs et de les inclure dans la même préparation, il a fallu inclure un système de priorités élémentaires : **plus le numéro de séquence est élevé dans la préparation, plus la séquence est prioritaire**.
Exemple :
La séquence de la ligne 1 appelle la couleur rouge sur un projecteur. La séquence de la ligne 2 appelle le jaune de la même roue de couleur sur le même projecteur. La ligne 2 ayant priorité sur la ligne 1, le projecteur passera en jaune sur cette roue de couleur.
Le système de priorité travaille effet par effet : il est donc possible d'adresser chaque effet d'une même machine avec différentes séquences dans la même préparation.

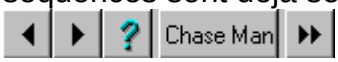
Déclenchement des séquences dans la préparation

Une fois placée sur une ligne de la préparation, un séquence contenant plus d'une scène peut être activée avec une des 3 sources ci-dessous :
- Auto-trig : la séquence est automatiquement lancée avec les temporisations programmées
- Manual trig : la séquence est lancée par une action de l'utilisateur
- Audio trig : la séquence est activée par un signal audio traité par l'analyseur audio 359

Pour plus de détails sur les options de mise en route des séquences, consultez la section Déclenchement des séquences dans une préparation 206. Pour plus d'options sur les temporisations et les boucles des séquences, consultez la rubrique **Options Avancées** ci-dessous.

Fonctions de contrôle des préparations

Cliquez sur cette icône pour sélectionner toutes les séquences. Si des séquences sont déjà sélectionnées, cliquez pour toutes les enlever de la sélection.



Cliquez ici pour déclencher manuellement les séquences de la préparation (voir Déclenchement des séquences dans une préparation 206)

Cliquez pour démarrer ou arrêter une séquence. Une séquence arrêtée ne répond plus aux sources de déclenchements. Si aucune séquence n'est sélectionnée, l'action de cette icône porte sur toutes les séquences de la préparation. L'état 'arrêté' des séquences **n'est pas** enregistré avec la préparation.

Cliquez ici pour choisir le mode de déclenchement (Auto, Manual ou Audio) des séquences. Voir Déclenchement des séquences dans une préparation 206

Active/désactive les séquences. Voir

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Séquences activées/désactivées 208

Nouvelle préparation

Efface le contenu de la préparation courante. Si celle-ci n'a pas été enregistrée avant, son contenu est irrémédiablement perdu. Il est possible de forcer LightJockey à ouvrir un message d'avertissement si la préparation a été modifiée mais pas enregistrée avant de l'effacer. Voir Préférences du système 106 (**Attention : cet avertissement n'est jamais affiché** dans le cas des préparations transparentes 208).

Enregistrer et recharger des préparations

Ouvre la fenêtre de sauvegarde des préparations 219.

Ouvre la liste des préparations 225. Utilisez cette liste pour choisir une préparation à charger. Voyez également la section Préparation transparente 208.

Options avancées

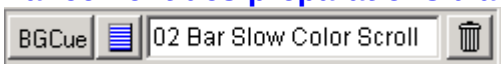
Le panneau d'options avancées situé au bas de la fenêtre de contrôle des préparations regroupe d'autres outils de manipulations. Ce panneau peut être masqué ou affiché avec l'option *View* du menu Preferences.

Accès au contrôle de temporisations 205

Accès au options de mise en boucle des séquences 200

Accès au contrôle des macros 213

Lancement des préparations d'arrière-plan (*Background Cue ou BG Cue*)



Ajoutez une Préparation d'Arrière-Plan 260 qui sera lancée automatiquement lorsque la préparation est chargée en déplaçant avec la souris une préparation depuis la liste des préparations d'arrière plan 224 sur le champ BGCue (*Background Cue*) de la fenêtre.

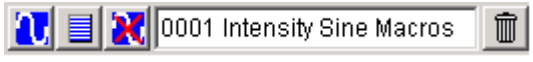
Cliquez sur

pour afficher/masquer le contrôle de préparation d'arrière-plan 260

Cliquez sur pour afficher/masquer la Liste des préparations d'arrière-plan 224

Cliquez sur pour supprimer la préparation d'arrière-plan.

Lancement des Macros DMX Génériques



Ajoutez une macro DMX générique qui sera lancée automatiquement au chargement de la préparation en déplaçant avec la souris une macro depuis la Liste des Macros Génériques 284.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Cliquez sur pour afficher/masquer l'éditeur de Macros DMX Génériques 271
Cliquez sur pour afficher/masquer la Liste des Macros Génériques 284.
Cliquez sur pour activer/désactiver la Macro Générique choisie.
Cliquez sur pour supprimer la macro.

Menu Preferences

View Preferences

Columns - Affiche ou cache les colonnes choisies pour la fenêtre de contrôle des préparations.
View Advanced Options - Affiche ou masque le panneau d'options avancées.

Sequence Slot Preferences

Drag Sequences - Active/désactive le glisser/déposer de séquences dans la liste de la préparation.
Use Status Colors - Par défaut, chaque ligne utilise une couleur qui reflète l'état de la séquence correspondante. Certaines de ces couleurs peuvent nuire à la lisibilité de l'ensemble (écrans LCD par exemple). Cette option active ou désactive la mise en couleur. Il sera peut-être nécessaire de recharger la préparation pour actualiser correctement l'affichage. Voir Couleurs des lignes de séquences 204 pour plus de détails sur la signification des couleurs utilisées.
Double-click to edit Sequence - Autorise l'ouverture de l'éditeur de séquences 186 lorsqu'on double-clique sur une ligne.
Sequence Slot Labels - Voir Noms des emplacements de séquences 221

Sequence Flash Preferences

Latch Flash Sequence - Cochez cette option pour verrouiller les séquences flashées. Une séquence verrouillée ne disparaît pas lorsqu'on relâche la touche de flash. Pour deverrouiller la séquence, flashez-la une nouvelle fois ou utilisez le raccourci 19 *Release Latched Flash*.
Release Flash on Load - Cochez cette option pour faire disparaître automatiquement toute séquence flashée au chargement d'une nouvelle préparation.

Sequence Trig Preferences

Hotkey Trig Changes Sequence Direction - Activée, cette option permet l'utilisation de raccourcis 19 (ex. trig bounce slot#) pour changer la direction de défilement d'une séquence 200 en fonction du raccourci choisi. Notez que les séquences en mode manuel changent toujours de direction avec les raccourcis clavier correspondants.

Cue Preferences

Disable BG Cue Latch - Désactive la possibilité de verrouiller l'exécution des préparations d'arrière-plan depuis une préparation
Release Current Sequence on Load - Force l'effacement de la séquence courante à chaque chargement de nouvelle préparation (désactivez l'option

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

sequence changed warning 106 pour éviter tout message d'avertissement lorsque la séquence courante est effacée)
Restore Sequence Enabled State - Voir Activer/désactiver des séquence 208
Save Chase Times - Sauvegarde des temporisations des séquences en mode manuel avec la préparation. Voir
Déclenchement des séquences dans la préparation 206
Disable Fade Times in Chase Mode - Force les séquences en mode chaser à ignorer leurs temps de transfert 126, ce qui correspond à une exécution complète de tous les effets en mode Snap 126. Voir Déclenchement des séquences 206.
Allow Remote Enable/Disable - Lorsque cette option est désactivée, les systèmes de télécommande (par exemple via l'entrée DMX 340) ne sont pas acceptés par le contrôle de préparations.
Restore Macro Control Values - Cette option doit être activée pour que les valeurs des contrôles de macros 213 enregistrées soient rétablies au rechargement de la préparation. Dans le cas contraire, les valeurs sont ignorées lors du chargement.

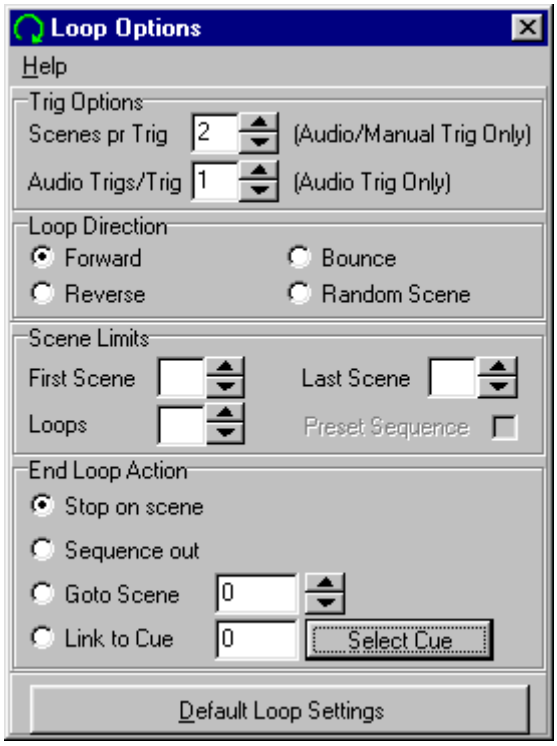
Show Scenetime as BPM
Force l'affichage des temporisations en BPM (battements par minute) plutôt que sous le format habituel.

Transparent Cues Voir Préparations transparentes 208

Sequence Intensities Voir Intensité des séquences 209

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

114 Options de mise en boucle des séquences



Par défaut, toute séquence (non statique) s'exécute de la première à la dernière scène puis revient à la première et continue ainsi indéfiniment. La fenêtre Sequence Loop Options permet de modifier cette caractéristique.

Sequence Trig Options

Scenes / Trig - indique le nombre de scènes exécutées par la séquence lorsqu'un déclenchement manuel ou audio se produit. Notez que les scènes suivant la première sont automatiquement exécutées en mode automatique selon les temporisations programmées. Ces scènes supplémentaires sont exécutées dans le sens de défilement croissant indépendemment des choix de direction faits pour la séquence (voir ci-dessous).

Ce réglage n'a aucun effet si la séquence est en mode auto-trig. La valeur par défaut est 1 (1 scène par déclenchement)

Note : Un exemple typique d'application de cette option est la réalisation d'effets fugitifs rapides pour les modes manuels et audio. Par exemple, pour réaliser un effet de flash synchronisé en audio, créez une séquence à 2 scènes. La première contient un noir général. La seconde contient des intensité à 100% pour une groupe de machines. Réglez les temps de transfert (fade) et de tenue (scene) à des valeurs basses. Ajoutez la séquence à une préparation et réglez l'option Scenes/Trig sur 2.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Placez la séquence en mode manuel ou en mode audio. Lorsque la préparation est chargée, elle exécute la scène 1 de la séquence. Lorsque la séquence est déclenchée (manuellement ou en audio), elle démarre la scène 2 suivie immédiatement par la scène 1, ce qui provoque un effet de flash automatique. Notez que la séquence ne répondra pas à un autre déclenchement tant que les deux scènes n'ont pas été exécutées complètement (avec les temporisations programmées). Essayez plusieurs réglages de temporisations et de modes de transferts (O/S/F) pour tester plusieurs effets de flash.

Pour créer un chaser de flash, ajoutez plus de scènes allumées / éteintes en alternance.

Audio-Trigs / Trig - donnez le nombre de synchro audio nécessaires successives pour déclencher la séquence. Ce réglage est ignoré si la séquence est en mode manuel ou automatique.

Sequence Loop Directions

Le premier jeu d'options permet de choisir la direction de la boucle.

Forward : direction par défaut.
Reverse : exécution en sens inverse.
Bounce : exécution en aller-retour de la première à la dernière puis de la dernière à la première. Exemple: 1->2->3->4->3->-2->1->2 etc...
Random : sélection aléatoire des scènes dans la séquence.

Note :
Le mode Random est une option intéressante pour les discothèques et les clubs où la précision des scènes est moins importante. Lorsque deux séquences travaillent en mode Random simultanément, elles peuvent se combiner pour créer des effets aléatoires tout en restant dans une limite d'effets programmés. Ainsi, avec une séquence de 10 couleurs, une séquence de 10 gobos et une séquence de 10 positions, on obtient virtuellement 10x10x10 = 1000 effets différents avec la même préparation !

Limits

Les options de limitation permettent de restreindre l'exécution d'une séquence à un certain groupe de scènes en spécifiant la première et la dernière.
Elles permettent également de définir un nombre maximal de boucles. Une fois le nombre de boucles défini, il est possible de définir également une action à réaliser en fin de boucle.
Note : il n'est pas possible de limiter le nombre de boucles pour une séquence en mode aléatoire.

Note :
Lors de la programmation d'un séquentiel (cuelist), il est souvent plus simple de programmer toutes les transitions dans une seule séquence pour tout le spectacle,

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

même si chaque préparation doit avoir ses propres transitions. Utilisez les options first et last scene et un nombre de boucles pour restreindre la séquence aux effets à réaliser au changement de préparation. Par exemple :

- Cue 1 : scènes 1 à 3 , 1 boucle (et stop)
- Cue 2 : scène 4, 1 boucle (statique)
- Cue 3 : scène 5 à 7, boucle par défaut (illimité)

etc..

End Loop Actions
Si un nombre de boucles (Loop count) est choisi, il est possible de définir une action à réaliser une fois que la séquence a fini d'exécuter toutes ses boucles.

Stop on scene : option par défaut, la séquence reste sur les valeurs de la dernière scène.
Sequence out : la séquence est désactivée et n'est plus active sur la sortie.
Goto scene : saute à une scène spécifique dans la séquence et stoppe.
Link to cue : charge et exécute une autre préparation (Cue). Cliquez sur **Select Cue** pour choisir la préparation. Pour éviter que la préparation actuelle n'exécute le lien pendant que vous l'éditez, utilisez les options **Edit Cue** 225

pour charger la préparation plutôt que 'Load Cue'.

115 Etat des séquences dans une préparation

Stop.
La séquence est stoppée soit par action de l'utilisateur (bouton stop), soit parce qu'elle est statique et a exécuté son unique scène. La séquence s'arrête également si les options de bouclage ont la même scène de départ et d'arrêt.

Disabled.
Séquence désactivée.

Error.
Une erreur s'est produite. L'erreur la plus probable est que le fichier contenant la séquence a été effacé après que la préparation ait été sauvegardée avec la séquence incluse. Dans ce cas, le nom de la séquence dans la liste est " LOAD ERROR ".

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Edit.
La séquence est en cours d'édition. Dans ce cas, elle est temporairement désactivée de la sortie. Elle repasse à l'état normal dès que la séquence en cours est vidée. Cet état permet d'éviter qu'une séquence en cours d'édition ne modifie la sortie avec d'anciennes valeurs qui peuvent ne plus être d'actualité pendant l'édition (le contenu n'est réellement remis à jour qu'après la sauvegarde des modifications).

Out.
La séquence a terminé son exécution programmée avec les limitations de boucles. Voir options de mise en boucle 200

Link.
La séquence a terminé son exécution programmée avec les limitations de boucles et exécute un saut vers une autre préparation - voir options de mise en boucle 200

116 Colonnes de contrôle des préparations

Colonnes de contrôle des préparations

Chacun de ces boutons correspond à une séquence de la préparation. Il indique également le numéro de la séquence. Ils permettent d'activer ou désactiver individuellement des séquences dans la préparation. Lorsqu'une séquence est désactivée, elle reste partie intégrante de la préparation mais n'a aucun effet sur sa sortie. Par défaut, lorsqu'une séquence est activée, son bouton est vert et affiché en relief. Lorsqu'une séquence est désactivée, son bouton est rouge et enfoncé. L'état de la séquence peut être modifié en cliquant sur ce bouton ou en utilisant les raccourcis clavier 16.

No
Cette colonne contient le numéro des séquences. La préparation utilise ce numéro comme référence pour les séquences.

Sequence
Cette colonne contient le nom de la séquence s'il existe.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Type
Cette colonne donne le type de séquence. Ce type n'a aucun effet pour le moment et ce paramètre est réservé pour l'évolution du logiciel.

Scene
Affiche la scène en cours dans la séquence sous la forme X :Y, X étant le numéro de la scène en cours et Y le nombre total de scènes dans la séquence. Si la séquence n'a qu'une scène, ce champs reste statique.

ST
Abbréviation de Scene Time ou temps de maintien de la scène en cours d'exécution. Hormis si les temporisations ont été modifiées par le panneau de contrôle de la préparation (voir ci-dessous), ce paramètre est égal au temps programmé dans la scène lors de la sauvegarde de la séquence.

FT
Abbréviation de Fade Time ou Temps de fondu de la scene en cours d'exécution. Hormis si les temporisations ont été modifiées par le panneau de contrôle de la préparation (voir ci-dessous), ce paramètre est égal au temps programmé dans la scène lors de la sauvegarde de la séquence.

Status
Indique l'état en cours de la séquence. Si ce champ est vide sur la ligne d'une séquence incluse dans la préparation, la séquence est en train d'exécuter la scène en cours. Voir Etat de la séquence 202 pour plus d'explications sur les différents états d'une séquence.

Loop
Une préparation permet plusieurs types de boucles pour chaque séquence (voir options de mise en boucle 200).
Si aucune option de boucle n'a été choisie, ce champ affiche *fdw*, indiquant que la séquence en mode par défaut, de la première à la dernière scène puis boucle sur la première et ainsi de suite.

Trig
Indique la source de déclenchement de la séquence (voir Déclenchement des séquences 206)

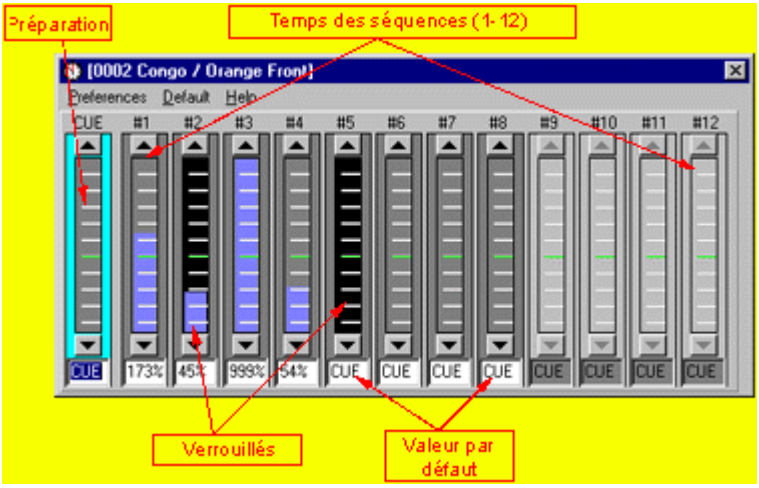
117 Couleurs daffichage des séquences

Noir : la séquence s'exécute normalement.
Marron : séquence statique ou stoppée.
Rouge : Erreur - la séquence référencée n'existe plus ou une séquence manuelle est en mode chaser 206.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Gris : indique une séquence désactivée.
Bleu : indique une séquence en cours d'édition.
Green : indique une séquence de type 'link-cue' en mode édition.

118 Contrôle des temporisations dune préparation


Préparation
Temps des séquences (1-12)
[0002 Congo / Orange Front]
Preferences Default Help
CUE #1 #2 #3 #4 #5 #6 #7 #8 #9 #10 #11 #12
CUE 173% 45% 999% 54% CUE CUE CUE CUE CUE CUE CUE CUE
Verrouillés
Valeur par défaut

Panneau Cue Time

Ce panneau de contrôle permet à l'utilisateur de modifier " l'aspect dynamique " d'une préparation en modifiant les temps de transfert et de tenue des séquences et de la préparation (à la manière des temps de transfert et des vitesses sur une console traditionnelle).

Le panneau fonctionne multipliant ou divisant les temps de transfert et de tenue 127 des séquences actives. Le système fonctionne également sur des séquences dont les temporisations sont ajustées pour chaque scène.
En modifiant globalement les temporisations d'une séquence, il est possible de la réutiliser dans différents contextes en l'accélérant ou en la ralentissant selon les besoins des préparations.

Le panneau comprend 13 faders 184 virtuels. Le premier contrôle globalement toute la préparation et les 12 suivants contrôlent chaque séquence individuellement. Il n'est pas possible de modifier les temporisations pour les emplacements ne possédant pas de séquence (repérés par un fond gris clair).

Les temporisations de la préparation elle-même (contrôlée par le premier fader) permettent de modifier globalement l'aspect dynamique de l'ensemble directement.

Par défaut, toutes les temporisations sont en mode Cue Time : elles utilisent les

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

temporisations avec lesquelles elles ont été programmées.

Il est possible de modifier les temps de fondu et de tenue de chaque séquence individuellement en utilisant les faders correspondants, de 1% à 999%. 100% représente les valeurs programmées et revient à travailler en mode Cue. Pour modifier plusieurs séquences à la fois, sélectionnez les séquences en cliquant sur les lignes correspondantes.

Note : les modifications apportées avec ce panneau sont sauvegardées avec la préparation.

Il est également possible de lier au paramètre Cue Time un contrôle de vitesse pour les macros de mouvement 128 (voir Contrôle des macros dans les préparations 213).

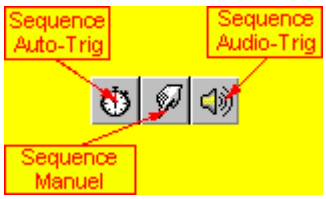
Chaque fader dispose également d'un menu contextuel accessible avec le bouton de droite de la souris.

119 Déclenchement des séquences dans la préparation

Déclenchement des séquences dans la préparation

Le 'Trig' ou déclenchement décrit l'action qui force une séquence à passer à la scène suivante. Les séquences ne disposant que d'une scène ne peuvent pas répondre à ces actions.
LightJockey dispose de 3 modes de déclenchement : **Automatic** basé sur l'horloge interne et le temps de tenue (scene time), **Manual** basé sur une intervention de l'utilisateur et **Audio** qui requiert l'utilisation d'une entrée Audio sur une carte son compatible Windows (voir Utilisation de l'entrée Audio 359).

Les modes Auto et Audio peuvent être combinés avec n'importe quelle option de boucle 200, bounce ou random par exemple. En mode manuel, la scène suivante est déterminée par la méthode de déclenchement (avant, arrière ou aléatoire).



Ces boutons permettent la sélection de la méthode de déclenchement des séquences : sélectionnez les séquences dans la liste et choisissez le mode voulu en cliquant sur un de ces boutons.
Le mode de déclenchement est affiché dans la colonne **Trig** 203 de la liste des séquences.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Mode Manuel

En mode manuel, c'est l'utilisateur qui choisit le moment pour changer de scène et la direction de progression de la séquence.

Cliquez sur un de ces 3 boutons pour faire progresser la séquence (arrière, avant et aléatoire). Si aucune séquence n'est sélectionnée, toutes les séquences en mode manuel répondent simultanément. Dans le cas contraire, seules les séquences sélectionnées répondent au déclenchement.
Les fonctions de ces boutons sont également disponibles en raccourcis clavier 19, mais aussi sous la forme de raccourcis pour le déclenchement individuel des séquences.

Séquences manuelles en mode Chaser

Le bouton

permet d'activer ou de désactiver le mode chaser pour les séquences manuelles.
En mode chaser, une séquence manuelle passe sous une forme spéciale de mode automatique. La vitesse (trig time) de la séquence est déterminée par l'utilisateur en mesurant la vitesse entre les deux derniers clics sur n'importe lequel des boutons de déclenchement manuel ou de raccourcis.

Le temps de fondu des scènes est réglé sur cette valeur sauf si l'option *Disable Fade Time in Chase Mode* de menu Preferences est coché. Lorsque le temps de fondu est désactivé, tous les effets des séquences en mode Chase travaillent en Snap.

La vitesse des chasers n'est pas affectée par le panneau de contrôle des temporisations 205.
Si le bouton **Chase Man** est désactivé, toutes les séquences en mode Chaser reviennent au mode manuel.

Attention : les vitesses des chasers ne sont sauvegardées que si l'option *Save Chase Times* est activée dans le menu Preferences des préparations et si le bouton **Chase Man** est activé.

Mode Automatic Trig

En mode Auto, les séquences sont déclenchées avec l'horloge interne. Par défaut, les séquences utilisent les temporisations programmées - elles peuvent être modifiées à la volée avec le contrôle de temporisation 205.

Le bouton est utilisable pour déclencher manuellement des séquences en mode automatique.

Mode Audio Trig

Les séquences en mode Audio Trig se synchronisent sur la dynamique du signal présent sur l'entrée audio du PC (voir utilisation de l'entrée Audio 359).

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

120 Activer/désactiver les séquences

Les séquences désactivées ne modifient pas la sortie DMX. L'état 'désactivé' ou 'Disabled' est sauvegardé avec la préparation et sera pris en compte à la prochaine utilisation de celle-ci si l'option *Preserve Sequence Enabled State* est activée dans le menu Preferences.

Il est également possible d'activer/désactiver des séquences à distance avec l'entrée DMX 340, les raccourcis clavier 16 ou le contrôleur d'accès direct 2532 332.

121 Préparations transparentes

Préparations transparentes (Transparent Cue)

Voir également contrôle des préparations 194.

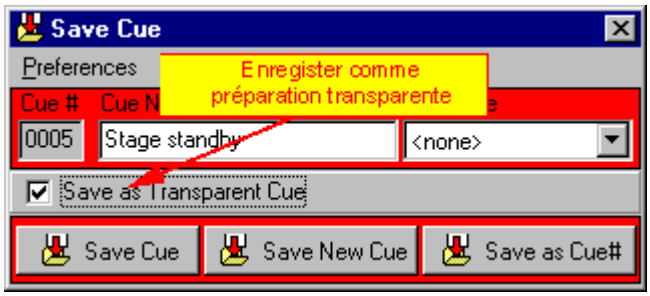
Normalement, au chargement d'une préparation, son contenu remplace intégralement le contenu de la précédente. Cela signifie que les emplacements vides de la nouvelle préparation viennent également supprimer des séquences de la précédente et les remplacent par des emplacements vides.

Lorsqu'une préparation est chargée en mode Transparent, seuls les emplacements contenant une séquence sont chargés. Cela signifie que si une préparation occupant les emplacements 1, 2 et 3 est chargée en mode transparent, elle laissera les emplacements 4 à 12 intacts, qu'ils soient vides ou qu'ils soient déjà occupés.

Utiliser le mode Transparent requiert une certaine organisation du contenu des préparations. Une méthode intéressante consiste à grouper les appareils par séquence et n'utiliser que certains emplacements des préparations pour ces groupes de séquences. Ainsi, une préparation contenant quelques séquences pour un groupe particulier de projecteurs peut être chargée sans modifier le travail des autres machines.
N'oubliez pas que certaines applications des préparations transparentes (la gestion des éclairages de service par exemple) peuvent être réalisée avec les préparations d'arrière-plan 260.

Lors de la sauvegarde 219 des préparations, il est possible de spécifier si elle doit être transparente. Dans ce cas, lors d'un chargement normal (voir ci-dessous), elle sera automatiquement chargée comme transparente.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Le panneau de contrôle des préparations 194 dispose d'un ensemble d'options dans le menu **Preferences/Transparent Cues** permettant de gérer la transparence au chargement.

Use transparent cues : les préparations sont chargées transparentes uniquement si elles ont été sauvegardées comme telles.
Force transparent cues : toutes les préparations sont chargées transparentes.
Ignore transparent cues : aucune préparation n'est chargée en mode transparent.

Lors de la programmation d'une préparation transparente, il peut être utile d'activer l'option *Show Add to Cue Slot* dans le menu Preferences de la fenêtre de sauvegarde des séquences 211 pour ajouter les séquences sur des emplacements spécifiques.

122 Intensité des séquences

Cette fonction n'est pour l'instant disponible que par le biais de l'entrée DMX 340.

Chaque séquence de la préparation peut être assignée à un canal de l'entrée DMX qui gère ainsi l'intensité en sortie de la séquence. Cette fonction ne modifie que les valeurs 'actives' (le bouton O/S/F 126 doit tout de même être sur Snap ou Fade). La modification de l'intensité est proportionnelle à la valeur programmée (une intensité de 25% signifie 25% de la valeur programmée). La fonction ne modifie pas l'état du bouton O/S/F programmé ni aucun autre élément de la séquence.

Si toutes les séquences n'ont pas été assignées, LightJockey considère que celles qui ne le sont pas sont réglées à 100% de la valeur programmée (voir ci-dessous)

Bien que le système d'intensité des séquences travaille indépendamment des masters d'intensité 340, toute modification du Master général ou des submasters reste appliquée à la sortie finale.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Attention : les appareils dont l'option Ignore Grand-master est cochée dans le menu Fixture Configuration 46 ignorent également les modifications apportées par le système d'intensité des séquences.

Le système d'intensités travaille de 3 manières différentes. Le mode est choisi par le **Menu Preferences** du panneau de contrôle des préparations 194

. Ce mode s'applique à toutes les séquences (1-12).

Default : En mode par défaut, l'intensité est calculée en prenant la séquence dont le numéro est le plus élevé comme prioritaire. L'intensité finale dépend de la séquence la plus prioritaire dont les informations d'intensité sont actives pour les appareils modifiés par le système d'intensité des séquences.

Use HTP : En mode HTP, l'intensité la plus élevée de toutes les séquences sous contrôle du système d'intensité est utilisée pour la sortie. Ce mode prend en compte toutes les séquences de la préparation - celles non affectées à un canal de l'entrée DMX étant comptées à 100% de leur valeur programmée.

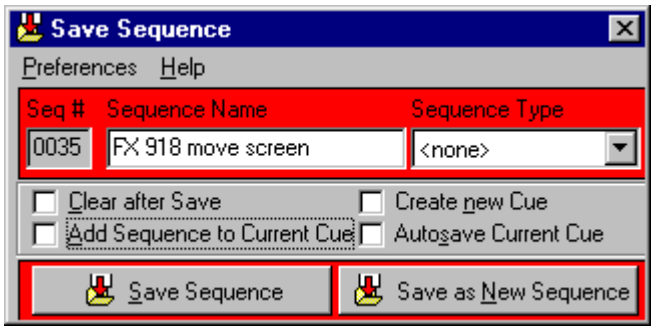
Use LTP : En mode LTP, la valeur la plus basse est utilisée en priorité. Notez que les séquences ne contenant pas d'intensité active ne sont pas prises en compte dans cette méthode.

Quelques exemples : les % représentent les valeurs programmées dans les séquences ; - représente une intensité non programmée. S.I. représente la valeur d'intensité de la séquence.

	Fixture 1	Fixture2	Fixture3	Fixture4	S.I.
Seq#1	-	100%	50%	10%	30%
Seq#2	100%	-	-	-	40%
Seq#3	30%	50%	-	50%	50%
Default	30%*50%	50%*50%	50%*30%	50%*50%	
HTP	100%*40%	100%*30%	50%*30%	50%*50%	
LTP	30%*50%	50%*50%	50%*30%	10%*30%	

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

123 Enregistrement des séquences



Cette fenêtre permet la sauvegarde des séquences. Utilisez l'icône située dans la partie gauche de la barre d'outils Sequence/Cue 99 ou dans le panneau de contrôle des séquences 186.

Voir également Quicksave dans le menu System Preferences 106.

Seq #.
Ce numéro sert uniquement à l'identification des séquences. Il est donné à la séquence lors de la sauvegarde : pour une nouvelle séquence non sauvegardée, ce champ est vide. L'utilisateur ne peut pas le changer.

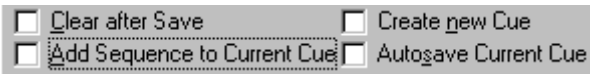
Sequence name.
C'est le nom de la séquence utilisé dans LightJockey. Le nom peut être modifié à n'importe quel moment mais il faut enregistrer à nouveau la séquence pour conserver la modification. Le nom de la séquence n'a aucune autre fonction que de faciliter l'identification pour l'utilisateur.

Sequence Type.
Il est possible d'assigner un type prédéfini à la séquence. Pour l'instant, ce paramètre est réservé pour des développements futurs et permet simplement un tri dans la liste des séquences 222.

Save Sequence.
Cette fonction permet de sauvegarder une séquence déjà enregistrée. Elle n'est accessible que si la séquence a déjà été enregistrée et qu'elle a donc déjà un numéro. Sauvegarder une séquence modifée écrase le contenu de l'ancienne version.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Save as New Sequence.
Enregistre la séquence comme une nouvelle séquence (avec un nouveau numéro d'identification). Toute séquence, nouvelle ou déjà enregistrée, peut être enregistrée avec Save as New Sequence. Si une séquence existante et enregistrée est sauvegardée avec cette fonction, l'ancienne version est conservée intacte.



Clear after Save.
La séquence en cours (Current Sequence) a toujours priorité sur toutes les autres. Elle est ainsi toujours visible sur la sortie. Cette option permet de vider le contenu de la séquence en cours dès que son contenu a été sauvegardé de manière à ne pas masquer le contenu de la préparation en cours d'exécution. Cela revient à cliquer sur new sequence 186 après la sauvegarde.

Add Sequence to Current Cue.
Cette option ajoute automatiquement la séquence à la préparation en cours après la sauvegarde si elle n'est pas déjà présente.

Cocher l'option *Show Add to Cue Slot* dans le menu Preferences permet de forcer le placement d'une séquence dans un emplacement particulier de la préparation. Si la séquence n'est pas déjà dans la préparation, elle sera placée dans l'emplacement sélectionné.
Si cette option est désactivée, la séquence est mise dans l'emplacement par défaut.

Ajout d'une séquence dans un emplacement spécifique.

Create New Cue.
Crèe automatiquement une nouvelle préparation à la sauvegarde de la séquence et place la séquence dans cette nouvelle préparation. Elle reçoit le nom de la séquence. Utilisez cette option (et éventuellement "autosave current cue") lorsque vous écrivez les séquences de base des préparations ou lorsque vos préparations ne comportent qu'une seule séquence dans l'optique de construire une conduite.

Autosave Current Cue.
Sauvegarde automatiquement la préparation après la sauvegarde de la séquence.

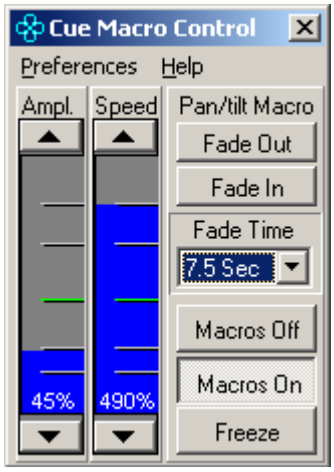
Menu Preferences

Auto Close : Fermeture automatique de la fenêtre après la sauvegarde.
Save on [Enter] : Active la touche [Enter] du clavier comme raccourci pour les boutons Save et Save New.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Quicksave use Save Options : active les options de sauvegarde pour la fonction de sauvegarde rapide Quick-saving 106. Si cette option n'est pas cochée, ces options sont ignorées.
Show Add to CueSlot - Affiche la liste des emplacements de la préparation (voir ci-dessus)

124 Contrôle des macros dans les préparations



Contrôle des macros dans les préparations.

Cette fenêtre permet de contrôler l'amplitude et la vitesse des macros de mouvement 128

actuellement actives dans la fenêtre. Elle ne modifie pas les paramètres des macros de la ~~préparation d'arrière plan~~ ou de la séquence courante.

Deux faders sont disponibles : le premier contrôle les amplitudes (pan et tilt) et le second la vitesse (pan et tilt). Ce dernier fader peut être lié à d'autres fonctions.

Par défaut, les faders acceptent un débattement de 0 à 100%, 100% étant la valeur programmée dans la macro.
Ramener l'amplitude à 0% désactive la macro et les projecteurs reviennent à la position pan/tilt programmée.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Ramener la vitesse à 0% arrête la macro mais conserve la position des faisceaux donnée par la macro.

Il est possible d'augmenter l'amplitude des fader à 1 - 999% (dans le menu preferences) : les valeurs au delà de 100% augmentent l'amplitude et la vitesse des macros au delà des valeurs programmées. Attention : les valeurs finales ne peuvent pas dépasser 127 pour les amplitudes. La vitesse et l'amplitude peuvent être arrondies à 0 si les valeurs finales sont inférieures à 1.

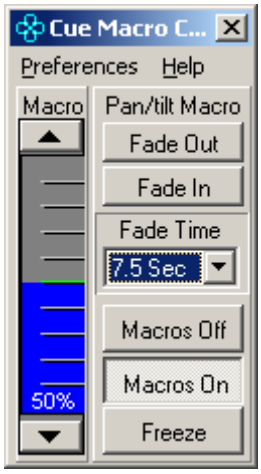
Les faders d'amplitude et de vitesse peuvent être contrôlés par l'entrée DMX 340.

Pour enregistrer les valeurs réglées depuis le contrôle de macros dans la préparation en cours, cochez *Save Macro Control Values* dans la fenêtre Save Cue 219 lors de la sauvegarde. Vérifiez également que l'option *Restore Macro Control Values* du menu Preferences pour le Contrôle de Préparation 194 est activée, sinon les valeurs enregistrées ne seront pas restaurées.

Lier le fader de vitesse à une autre fonction

Lier la vitesse à l'amplitude

Par le menu Preference, le fader de vitesse peut être lié à l'amplitude. Dans ce cas, un seul fader s'affiche pour faciliter le contrôle à la souris puisqu'il contrôle les deux paramètres à la fois.



Fader de vitesse lié au fader d'amplitude.

Lier la vitesse au contrôle de vitesse de la préparation

Le fader de vitesse peut aussi être lié aux contrôles de vitesse 205 - dans ce cas, le fader de temporisation principal contrôle également la vitesse sur une échelle de 1 à 999%.
Quand la vitesse est liée au fader Cue Time, seul le fader d'amplitude est accessible.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Fade out, Fade in buttons
Ces boutons permettent de déplacer les faders en un temps donné. La durée du transfert est choisie dans la liste située sous les boutons.

Macros Off, Macros On
Ces touches fonctionnent commes les boutons Fade In/Out mais sans temporisation (transition en 0 seconde).

Freeze
Ce bouton gèle la macro (elle n'évolue plus). Cela revient à régler la vitesse à 0 %.

Les boutons Fade et On/Off peuvent être assignés à des raccourcis clavier 19 ou aux touches du contrôleur d'accès direct 2532 329.

Menu Preferences

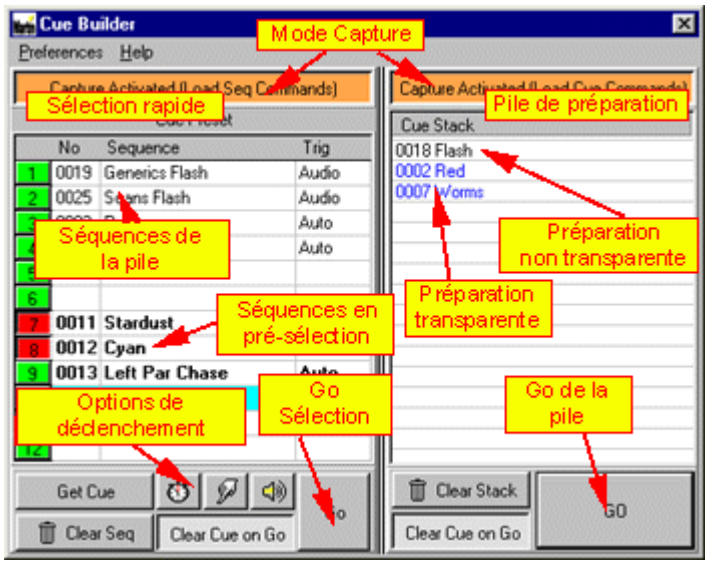
Fader Range
Bascule entre les amplitudes de fader 0-100% ou 1-999%.
Speed Fader Link
Permet de lier le fader de vitesse à d'autres fonctions.
Allow Fader preset
Désactivé : tout clic sur un fader pendant une transition interromp le transfert et rend le contrôle au fader.
Activé : permet de prérégler une nouvelle valeur sur les faders sans interrompre le transfert en cours.
Show Values as %
Donne les valeurs en % plutôt qu'en valeurs numériques.

125 Assembleur de Préparation

L'assembleur de préparations ou ***Cue Builder*** est un outil de création des préparations. Il est généralement utilisé pour créer une préparation au vol pendant qu'une autre préparation s'exécute.

Cet élément de LightJockey est accessible par le menu Cue-Builder du Gestionnaire de préparations 194 ou par raccourci clavier 19.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Assembleur de préparation

L'Assembleur est constitué de deux parties : la zone d'assemblage rapide ou ***Preset*** et la zone de pile ou ***Stack***. Ces deux zones peuvent fonctionner ensemble et la combinaison des deux donnera une nouvelle préparation. Ils peuvent également fonctionner séparément.

Important

Pour éviter toute confusion, en mode CAPTURE (voir ci-dessous), l'Assembleur n'est actif **UNIQUEMENT** que lorsque le contrôle est visibile. Quand le contrôle est fermé, les captures sont désactivées et les fonctions de l'Assembleur sont inaccessibles.

View Options

Utilisez le menu Preferences/View pour activer ou désactiver les zones Preset et Stack.

Cue Preset

Cette zone reproduit le contrôle de préparation. Elle dispose des mêmes 12 emplacements de séquences. Composez la préparation en tirant avec la souris les séquences depuis la liste des séquences 222 vers les emplacements prévus dans la fenêtre (ou utilisez la fonction de capture - voir ci-dessous). Cliquez en suite sur Go (ou utilisez un raccourci clavier) pour lancer ces séquences dans la préparation en cours et les verrouiller en exécution (mode Latch).

Note : la zone Preset ne permet que peu d'options de configuration des séquences. Par exemple, vous ne pourrez pas configurer les fonctions de boucle depuis cette fenêtre. Pour composer des préparations plus complexes, utilisez plutôt la zone de pile ou ***Stack***.

Sequence On/Off

Chaque séquence dispose d'un bouton On/Off. Utilisez-le pour lancer ou arrêter la

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

séquence correspondante.

Get Cue
Cliquez sur Get Cue pour transférer les séquences de préparation courante vers la zone d'assemblage rapide.

Trig Options
Sélectionnez les séquences et cliquez sur une des fonctions de déclenchement pour pré-configurer leur méthode déclenchement 206 (auto, manual ou audio). Cliquez avec le bouton de droite pour passer toutes les séquences sur le mode de déclenchement pointé par la souris.

Clear Seq
Sélectionnez les séquences et cliquez sur **Clear Seq** pour vider les emplacements choisis. Cliquez avec le bouton de droite sur **Clear Seq** pour vider tous les emplacement d'un coup.
Vous pouvez également cliquer avec le bouton de droite sur une séquence et choisir dans le menu contextuel *Clear Selected Sequence* ou *Clear All Sequences*.

Clear Cue on Go
Cette option force l'effacement de la préparation suivante lorsque l'utilisateur clique sur Go. Si elle est désactivée, la préparation courante n'est pas affectée par la commande Go.

GO
Cliquez sur Go pour transférer les séquences de la zone Preset dans la préparation en cours.

Cue Stack

Cette zone de l'Assembleur permet de pré-sélectionner plusieurs préparations et de les activer simultanément dans la préparation en cours.
Les préparations sont ajoutées à la pile (ou ***Stack***) en les tirant à la souris depuis la liste des préparations 225 (ou avec la fonction de capture décrite ci-dessous). Le contenu de la pile est ensuite transféré sur la préparation en cours par un simple clic sur Go.
Puisque la zone Stack transfère des préparations et non des séquences, il est possible avec le système de pile de construire une préparation qui contient tout type de séquence et d'options pour celles-ci (boucles, temporisations ...).

Transférer plusieurs préparations non-transparentes 208 n'apporte pas grand chose à la programmation puisqu'elles vont toutes se superposer les unes aux autres. Il est donc impossible de transférer dans la pile plus d'une préparation non transparente. Ajouter une seconde préparation non transparente remplace purement et simplement la première.
Il n'y a pas de limite au nombre de préparations transparentes dans la pile, mais une même préparation transparente ne peut pas être ajoutée plus d'une fois.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Les préparations de la pile sont transférées vers la préparation en cours depuis le haut de la pile vers le bas. L'ordre dans lequel elles sont 'empilées' est décisif. Si la pile contient une préparation non transparente, elle sera automatiquement placée en haut de la pile (si elle a été ajoutée après une série de préparations non transparentes, elle les écrasera). L'ordre des préparations transparentes dans la pile peut être modifié en les tirant avec la souris pour les déplacer.

Clear Stack
Vide complètement le contenu de la pile. Pour retirer une préparation spécifique, cliquez dessus avec le bouton de droite et choisissez Remove dans le menu contextuel.

Clear Cue on Go
Lorsque cette option est activée, la préparation courante est vidée avant que la pile ne compose une nouvelle sélection de séquence. Note : si la pile contient une préparation non transparente, la préparationcourante sera automatiquement remplacée par celle-ci.
Les éléments de la pile sont transférés dans l'ordre, du haut vers le bas.

Capture Buttons

Donne accès aux commandes de capture pour charger dans la pile (*Stack*) ou dans l'assembleur rapide (*Preset*) respectivement les chargements de préparation (commande Load Cue) et les chargements de séquences (commandes Load Sequence, à ne pas confondre avec les flashes de séquences). Ces commandes de capture ne sont actives que si l'Assembleur est ouvert et si les zones Preset et Stack sont visibles.

Capture des commandes Load Sequence
Les séquences correspondantes sont automatiquement ajoutées à la zone Preset dans la position la plus prioritaire possible. Si aucune ligne n'est disponible, la séquence chargée remplace la 12.

Capture des commandes Load Cue
Les préparations sont automatiquement ajoutées à la pile dans l'ordre de chargement. Une seule préparation non transparente peut être chargée. Charger une préparation non transparente supplémentaire remplace celle existant déjà. Charger 2 fois la même préparation avec le système de capture supprime cette préparation de la pile.

Notes:
La commande de capture de la pile est principalement prévue pour une utilisation avec un système de télécommande comme le 2532. Elle permet à l'utilisateur de construire les préparations grâce aux commandes de chargement du 2532.

Le Menu Preferences

View

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Default View - Redimensionne l'assembleur à sa taille par défaut.
Cue Preset - Active ou masque la zone d'assemblage rapide (Cue Preset)
Cue Stack - Active ou masque la zone de pile (Cue Stack)

Cue Preset

Default Enable Sequence Capture - Active la capture de séquences par défaut.
Force Sequence Reload - Désactivée, cette option fait que les séquences transférées ne redémarreront pas si l'emplacement était déjà occupé. Si elle est activée, les séquences redémarrent automatiquement quel que soit le contenu de la préparation.
Auto Clear Sequences on Go - Toutes les séquences sont supprimées de la zone Preset lorsque la commande Go est envoyée.

Cue Stack

Default Enable Cue Capture - Active la capture des préparations par défaut
Auto Clear Stack on Go - La pile est automatiquement vidée lors de l'envoi de la commande GO.

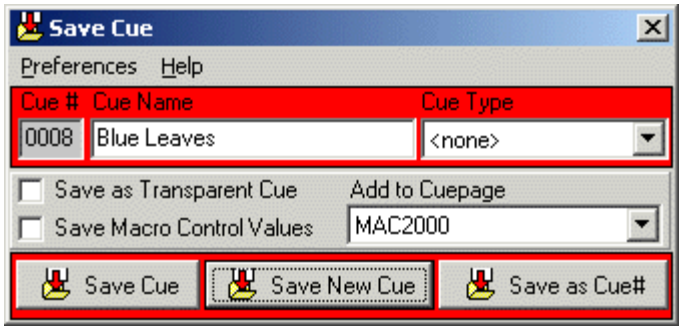
View Cue Stack in Cue Preset

Lorsque cette option est activée, le contenu résultant de la pile (les séquences à transférer) est automatiquement ajouté dans la zone Preset. Si la commande Go est émise dans la zone Preset, ces séquences sont intégrées à celles qui seront envoyées à la préparation en cours. Note : il n'est pas possible de changer les modes de déclenchement pour les séquences de la zone Preset.
Si cette option est désactivée, les séquences résultant de la pile ne sont pas placées dans la zone Preset.
Cette fonction est principalement conçue comme prévisualisation.

Use Color Code for Transparent Cues

Cette option force l'affichage des préparations transparentes en bleu dans la pile (les préparations non transparentes sont affichées en noir.

126 Fenêtre denregistrement des préparations



(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Cette fenêtre s'ouvre pour la sauvegarde des préparations. Cliquez sur dans la partie droite de la barre d'outils Sequence/Cue 99 ou sur la fenêtre de contrôle 194.

Cue #.
Numéro utilisé pour identifier la préparation. Ce numéro est déterminé par LightJockey lors du premier enregistrement de la préparation - ce champ est donc vide tant qu'elle n'a pas été sauvegardée. L'utilisateur ne peut pas changer ce numéro une fois qu'il a été affecté. Voir également *Save As Cue#*.

Cue name.
Nom de la préparation utilisé dans LightJockey. Il peut être modifié à tout moment mais il n'est enregistré que lorsque la préparation est sauvegardée. Ce nom n'a aucune autre fonction que de renseigner l'utilisateur.

Cue Type.
Il est possible d'affecter un type prédéfini aux préparations. Pour l'instant ce paramètre est réservé pour des développements futurs et n'a aucun effet.

Save as Transparent Cue
Lorsque cette option est cochée, la préparation est sauvegardée en mode transparent 208.

Save Macro Control Values
Force la sauvegarde des valeurs des Macros 213 dans la préparation.

Add To Cuepage
Ajoute automatiquement la préparation dans une page spécifique de la liste des préparation 225. Si la préparation est déjà présente sur une page, elle n'y sera pas ajoutée une deuxième fois. Si elle est déjà présente sur une page différente, elle n'en sera pas retirée.

Save Cue.
Cette option permet de sauvegarder une nouvelle fois la préparation en cours. Elle n'est accessible que si une sauvegarde a déjà été effectuée et donc si un numéro a déjà été donné à la préparation. Enregistrer la préparation à nouveau efface le contenu de l'ancienne version présente sur le disque.

Save as New Cue.
Enregistre la préparation sous un nouveau numéro. Même si une préparation n'a pas été enregistrée, elle peut être sauvegardée avec Save As New Cue. Si la préparation

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

a déjà été enregistrée, la précédente version est conservée intacte.

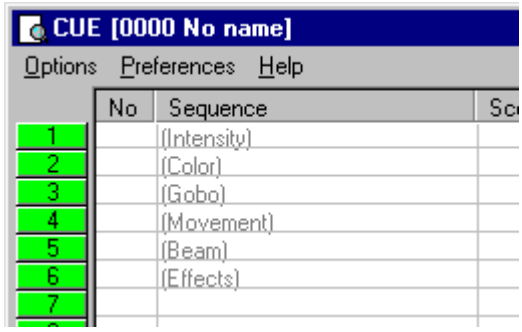
Save As Cue#
Permet à l'utilisateur de spécifier un numéro de son choix pour la sauvegarde de la préparation.

Save as Cue#

Cliquer sur **Save As Cue #** ouvre la fenêtre Save As. Entrez un numéro dans le champ Cue# - si une préparation a déjà ce numéro, son nom s'affiche dans le champ Cue Name.
Attention : Si une préparation utilise déjà le numéro choisi, enregistrer la préparation efface définitivement la préparation enregistrée sur le disque sans aucun autre avertissement.

Menu Preferences
Auto Close : ferme automatiquement la fenêtre de sauvegarde après l'enregistrement.
Save on [Enter] : configure la touche [Enter] comme raccourci clavier pour les fonctions Save Cue et Save As New Cue.

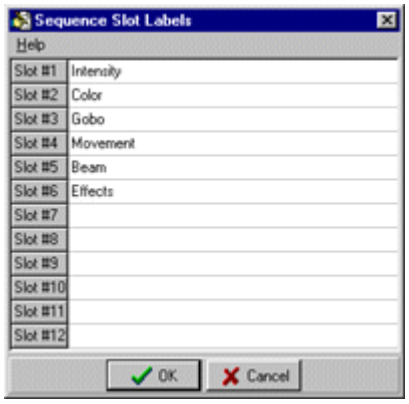
127 Label des emplacements de séquences



Pour faciliter la programmation systématique des préparations, les emplacements de séquences peuvent recevoir des noms.
Ces noms ne sont visibles que lorsque les emplacements sont vides.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

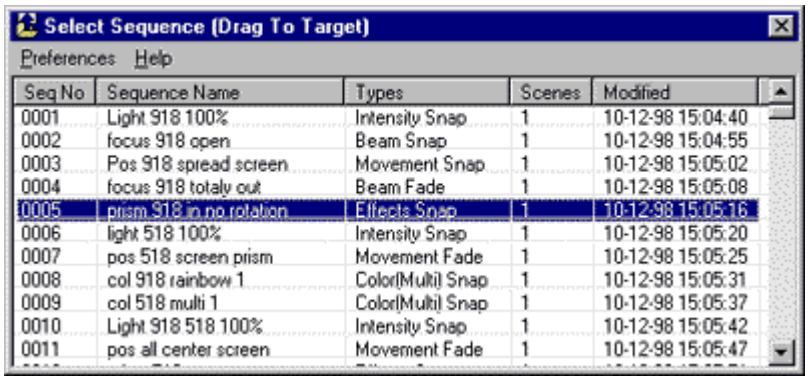
Pour assigner ces labels, ouvrez la commande **Sequence Slot Labels** du menu Preferences du Gestionnaire de préparation 194.



Affectation des noms d'emplacement

Ces labels sont également utilisés comme référence dans la fonction Save Sequence 211, si l'option *Show Add to Cue Slot* est activée.

128 Liste des séquences


Select Sequence (Drag To Target)
Preferences Help
Seq No | Sequence Name | Types | Scenes | Modified
0001 Light 918 100% Intensity Snap 1 10-12-98 15:04:40
0002 focus 918 open Beam Snap 1 10-12-98 15:04:55
0003 Pos 918 spread screen Movement Snap 1 10-12-98 15:05:02
0004 focus 918 totaly out Beam Fade 1 10-12-98 15:05:08
0005 prism 918 in no rotation Effects Snap 1 10-12-98 15:05:16
0006 light 518 100% Intensity Snap 1 10-12-98 15:05:20
0007 pos 518 screen prism Movement Fade 1 10-12-98 15:05:25
0008 col 918 rainbow 1 Color(Multi) Snap 1 10-12-98 15:05:31
0009 col 518 multi 1 Color(Multi) Snap 1 10-12-98 15:05:37
0010 Light 918 518 100% Intensity Snap 1 10-12-98 15:05:42
0011 pos all center screen Movement Fade 1 10-12-98 15:05:47

Cette liste affiche toutes les séquences déjà enregistrées.

Cette liste peut être ouverte en cliquant sur l'icône dans la partie gauche de la barre d'outils Sequence/Cue 99 ou sur le panneau de contrôle des séquences 186.

Il existe de nombreuses manières de sélectionner les séquences dans la liste. Ces sélections dépendent également des options du menu Preferences.

Glissé/Déposé (Drag and Drop)

C'est le mode par défaut pour la liste des séquences. Dans ce mode, utilisez la

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

souris comme suit pour charger une séquence :

- Déplacez la séquence de la liste vers une zone libre du bureau.
- Cliquez avec le bouton de droite et choisissez "Edit Sequence" dans le menu déroulant.
- Double-cliquez sur la séquence.
- Mettez la ligne correspondant à la séquence en surbrillance et appuyez sur [Enter] sur le clavier.

En général, en mode Glissé/Déposé, les séquences peuvent être déplacées de la liste vers tout type de destination, ce qui comprend également le panneau de contrôle des préparations 194, où les séquences sont organisées dans des emplacements bien définis.

La liste peut parfois recevoir un bouton OK lorsque la sélection concerne une fonction spéciale comme une séquence de démarrage ou une copie de scènes entre séquence. Dans ce cas, cliquez ou mettez la séquence en surbrillance puis appuyez sur OK.

Menu Preferences

Browse to Edit : Charge la séquence sélectionnée dans la séquence courante. Utilisez la souris ou le clavier pour choisir la séquence à charger. Lors de la sélection au clavier, la fenêtre doit être active.

Browse to Cue. Charge la séquence sélectionnée dans la préparation sous réserve qu'il y ait un emplacement libre. Pour placer la séquence à un endroit précis de la préparation, sélectionnez la position à donner à la séquence puis ouvrez la liste et choisissez une séquence. Cette méthode permet de composer assez rapidement un effet.

Contenu des colonnes

Par défaut, la liste donne les informations suivantes pour chaque séquence :

Seq No	Numéro unique attribué par LightJockey
Sequence Name	Nom donné par l'utilisateur.
Types	Type de la séquence. Voir Sauvegarde des séquences 211.
Scenes	Nombre de scènes dans la séquence.
Modified	Date de la dernière modification.

Cacher des colonnes (Hidding)

Le menu Preferences contient des options permettant de cacher ou d'afficher certaines colonnes. Si vous n'avez pas besoin de toutes les informations, cacher des colonnes permet de gagner de l'espace sur le bureau.

Trier les séquences (Sorting)

Il est possible de trier les séquences selon certains critères. Cliquez sur l'en-tête d'une colonne pour trier la liste en fonction du contenu de cette colonne.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

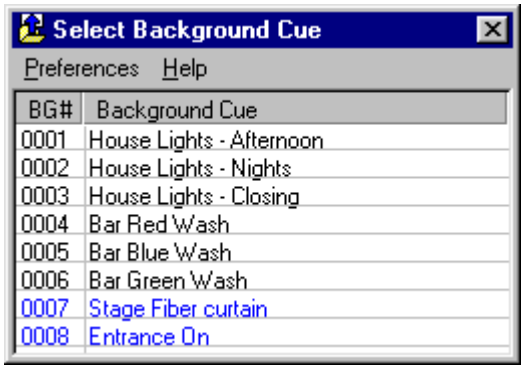
Menu contextuel

Cliquez avec le bouton de droite sur n'importe quelle ligne de la liste pour afficher le menu contextuel de la liste :
Le menu offre les fonctions suivantes :

- Edit the sequence : charge la séquence dans la séquence courante pour l'éditer.
- Add the sequence to the current cue : ajoute la séquence à la préparation en cours.
- Add to BG Cue - ajoute la séquence à la préparation d'arrière-plan 260 courante. Si toutes les places sont déjà prises, la séquence est placée en dernière position.
- Add to 2510 list. Option disponible si la liste de contrôle 2510 83 est ouverte.
- Delete the sequence file. Efface le fichier de la séquence.

Pour effacer plusieurs séquences d'un coup, sélectionnez "System/Delete Files/Sequences" dans le menu principal 105.

129 Liste des préparations darrière-plan



Liste des préparations d'arrière-plan

La liste contient toutes les préparations d'arrière-plan(PAP) précédemment enregistrées. Utilisez cette liste pour choisir et charger une PAP (vous pouvez aussi utiliser la liste déroulante du gestionnaire de PAP 260). Cette liste est également utilisable comme source de Glissé/déposé.

Affichez la liste en cliquant sur dans le gestionnaire de PAP 260) - ou en assignant un raccourci clavier 19 pour afficher et masquer la liste.

Chargement des PAP

Pour charger une PAP, double-cliquez sur son nom dans la liste ou sélectionnez la ligne et appuyez sur [Entrée] (à moins que cette touche ne soit affectée à un raccourci pour une autre action). Vous pouvez également charger une PAP en tirant son nom de la liste vers le bureau.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Effacer un fichier de PAP

Sélectionnez la ligne contenant la PAP à effacer puis cliquez avec le bouton de droite et choisissez **Delete Background Cue Files** dans le menu contextuel.

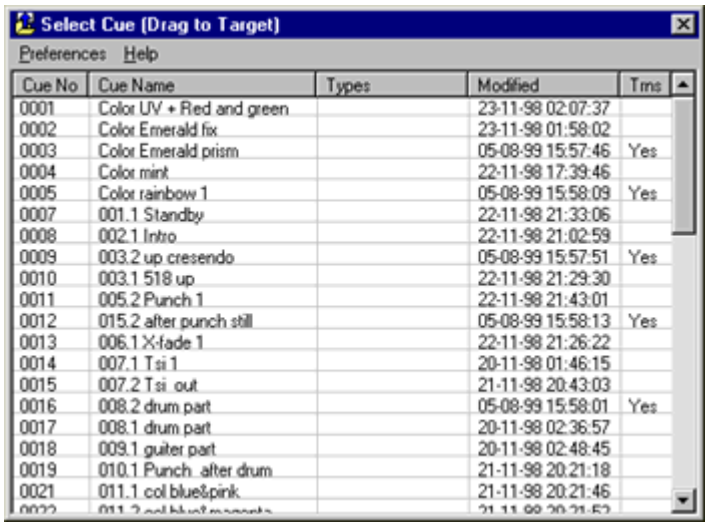
Menu Preferences

Use Color Code for Transparent Cues - activez cette option pour afficher les préparations transparentes en bleu. Si elle n'est pas activée, les préparations transparentes sont précédée de (T)
Follow Active BG-Cue - Force la sélection automatique de la PAP active dans la liste.

130 Liste des préparations

Cette liste affiche toutes les préparations sauvegardées sur le disque. Attention : ce n'est pas une cue-list 233.

Cette liste est accessible en cliquant sur l'icône de la partie droite de la barre d'outils Sequence/Cue 99 ou du panneau de contrôle des préparations 194.



La liste contient deux sections : la liste globale et la liste par page. La liste Globale contient toutes les préparations. La liste des pages regroupe les pages définies par l'utilisateur dans lesquelles les préparations sont agencées par l'utilisateur.

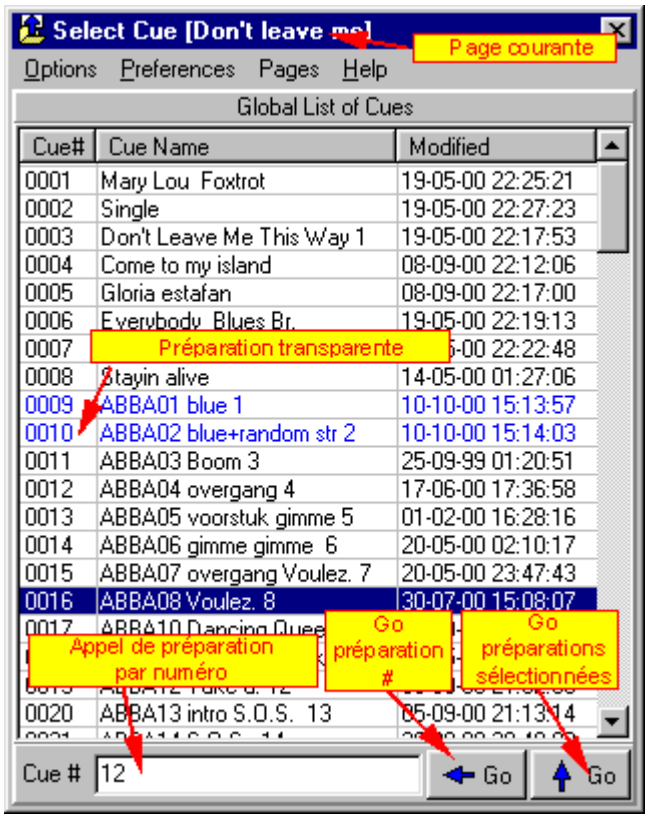
Par défaut, cette fenêtre ne donne que la liste globale. Pour activer ou masquer chacune des sections, utilisez les options **View Global List** et **View Cue Pages** du

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

menu Preferences. Attention : une des deux sections est toujours visible. Lorsque les deux sections sont affichées, elles peuvent être redimensionnées horizontalement en déplaçant avec la souris la ligne qui les sépare.

Voir Pages de préparations 229 pour plus de détails sur cette section.

La liste globale


Select Cue [Don't leave me]
Page courante
Options Preferences Pages Help
Global List of Cues
Cue# Cue Name Modified
0001 Mary Lou Foxtrot 19-05-00 22:25:21
0002 Single 19-05-00 22:27:23
0003 Don't Leave Me This Way 1 19-05-00 22:17:53
0004 Come to my island 08-09-00 22:12:06
0005 Gloria estafan 08-09-00 22:17:00
0006 Everybody Blues Br. 19-05-00 22:19:13
0007 Préparation transparente
0008 Stayin alive 14-05-00 01:27:06
0009 ABBA01 blue 1 10-10-00 15:13:57
0010 ABBA02 blue+random str 2 10-10-00 15:14:03
0011 ABBA03 Boom 3 25-09-99 01:20:51
0012 ABBA04 overgang 4 17-06-00 17:36:58
0013 ABBA05 voorstuk gimme 5 01-02-00 16:28:16
0014 ABBA06 gimme gimme 6 20-05-00 02:10:17
0015 ABBA07 overgang Voulez. 7 20-05-00 23:47:43
0016 ABBA08 Voulez. 8 30-07-00 15:08:07
Appel de préparation par numéro
Go préparation #
Go préparations sélectionnées
0020 ABBA13 intro S.O.S. 13 05-09-00 21:13:14
Cue # 12
Go
Go
Liste globale des préparations

Elle contient toutes les préparations sauvegardées. Si aucune préparation n'a été enregistrée, la liste globale est vide. Une préparation peut être effacée directement depuis cette liste.

Colonnes de la liste

La liste est composée de 3 colonnes : cue# (numéro de préparation) qui est unique à chaque préparation, le nom de la préparation et la date de modification. Les colonnes peuvent être redimensionnées horizontalement en déplaçant la ligne de séparation avec la souris. Vous pouvez aussi utiliser le menu Preferences/Global List Preferences/Columns pour afficher ou masquer une ou plusieurs colonnes. La liste globale peut être triée par colonne en cliquant sur leur nom.

Préparations transparentes

Par défaut, la liste affiche les préparations transparentes 208 en bleu (les autres étant

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

affichées en noir). Pour désactiver les couleurs, supprimez l'option **Use Color Code for Transparent Cues** du menu Preferences. Les préparations transparentes sont alors repérées par un (T).

Edition et chargement des préparations

Chargement d'une préparation

Il existe de nombreuses manières de charger une préparation dans le gestionnaire de préparations 194 depuis la liste globale. Le plus simple est de double cliquer sur une ligne contenant une préparation. Vous pouvez également sélectionner une ligne en cliquant une fois dessus puis :

- Appuyer sur [Entrée] (cette méthode peut être désactivée, voir ci-après)
- Cliquer à droite et choisir Load cue dans le menu contextuel
- Utilisez un raccourci clavier
- Cliquez sur la case **Go** des préparations sélectionnées (flèche vers le haut)
- Entrez le numéro de préparation dans le champ call by cue# et validez avec [Entrée] ou cliquez sur **Cue# Go** (flèche à gauche)
- Chargez la préparation directement (avec le mode Browse, voir ci-après)
- Tirez la ligne avec la souris vers le bureau

Edition d'une préparation

Pour éditer une préparation, sélectionnez la ligne correspondante, cliquez avec le bouton de droite de la souris et choisissez **Edit Cue**. Cette opération est sensiblement identique à la commande chargement traditionnelle Load Cue mais aucune option de liens 200 programmée n'est exécutée. Les préparations contenant des liaisons sont simplement stoppées à la fin de leurs boucles.

Chargement multiple

Charger plusieurs préparations n'a de sens que si elles sont toutes (sauf une) transparentes 208 - cependant aucune vérification n'est réalisée sur ce point. Charger plusieurs préparations non transparentes simultanément revient à charger la dernière préparation de la liste.

Note : dans le cas d'un chargement multiple, le message d'avertissement sur le changement de préparation est désactivé automatiquement.

Pour réaliser un chargement multiple, vérifiez que l'option Multi-Cue Load est validée dans le menu Preferences. Sélectionnez les lignes correspondantes et utilisez une des méthodes détaillées ci-dessus (hormi le double clic ou Browse). Cette technique ne peut pas être réalisée entre plusieurs pages.
Lors d'un chargement multiple depuis la liste globale ou les pages, les préparations sont chargées et évaluées dans l'ordre, du haut vers le bas.
Une autre méthode consiste à entrer les numéros des préparations dans le champ Cue# séparés par '+' (Ex : 1+2+3 charge les préparations 1, 2 et 3).

Effacer les préparations

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Sélectionnez les préparations à effacer puis cliquez à droite et sélectionnez Delete Cue(s) dans le menu contextuel. Attention : les préparations effacées le sont définitivement.

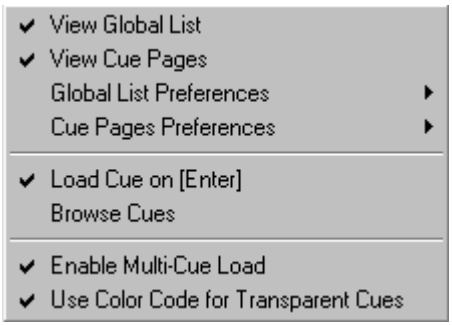
Raccourcis pour la liste globale

Un certain nombre de raccourcis clavier peuvent s'avérer très utile pour l'exploitation de la liste globale. Consultez les rubriques consacrées aux raccourcis 16 pour plus de détails.

Toggle List of Cues - affiche ou masque la liste
Load Selected Cue (Global List) - charge la préparation sélectionnée de la liste globale, que la liste soit la fenêtre active ou pas (la touche [Entrée] ne marche que lorsque la fenêtre est active).
Focus Cue# Selection - affiche la liste si nécessaire et force l'activation du champ Cue #. Cette option est utile pour les gens habitués à appeler les préparation par leur numéro. Par exemple, si la touche 'c' est assignée à cette fonction, précédez les numéros de préparation d'un c pour être sûr que le numéro est bien saisi dans le champ Cue # (ex : 'c123')

Il est également possible d'assigner directement un raccourci à une préparation - voir la section Raccourcis 16.

Le menu Preferences



Menu Preferences

View Global List & View Cue Pages
Affiche ou masque chaque section de la liste.
Global List preferences & Cue Pages preferences
Menus de préférences respectifs des sections Liste Globale et Pages.
Load cue on [Enter]
Charge la sélection de la liste globale ou de la liste des pages lorsque l'utilisateur appuie sur [Entrée].
Browse Mode
Active le mode navigation (Browse). Dans ce mode, la préparation est chargée dès que la ligne est sélectionnée, soit en cliquant dessus soit avec les touches fléchées du clavier. Ce mode fonctionne dans les deux types de liste.
Enable multi-Cue Load

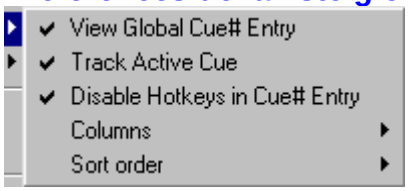
(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Active le chargement multiple de préparations depuis la liste globale et depuis la liste des pages.

Use Color Code for Transparent Cues

Force l'affichage des préparations transparentes en bleu, les autres étant affichées en noir. Si cette option est inactive, les préparations transparentes sont précédées d'un (T).

Préférences de la liste globale



Ces options sont regroupées dans un sous menu des préférences globales.

View Global Cue# Entry

Force l'affichage du champ call by Cue#.

Track Active Cue

Force le positionnement de la liste sur la préparation active dès son chargement (par un raccourci clavier par exemple)

Disable Hotkeys in Cue# Entry

Désactive les raccourcis génériques 16 lorsque le champ cue# est actif. Cette option n'est opérationnelle que si **Disable Hotkeys in Dialogs** est validée (voir raccourcis 16).

Columns

Utilisez ce sous menu pour configurer l'affichage des colonnes de la liste

Sort Order

Configure l'ordre de tri de la liste globale. Ce sous menu peut aussi être utilisé pour trier la liste en fonction des préparations transparentes.

Préférences de la liste des pages - Voir Pages de préparations 229

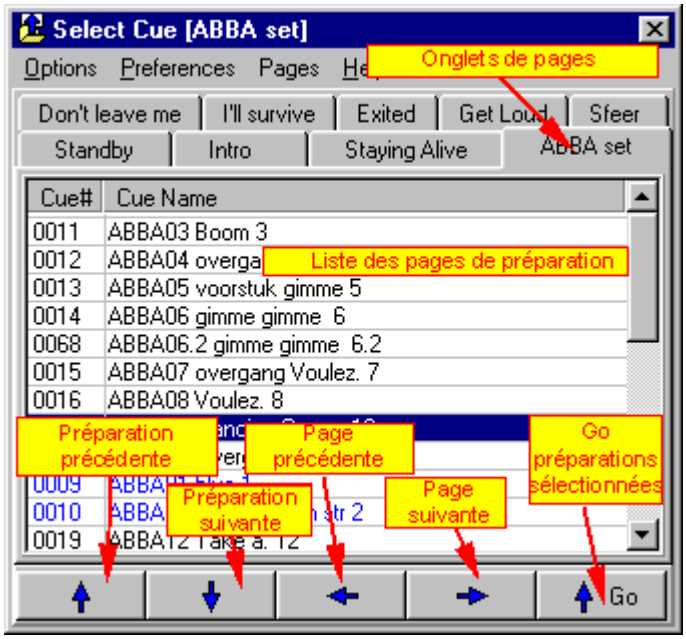
131 Pages de préparations

Les pages sont un élément de la liste des préparations. Ce sont des listes de préparations composées par l'utilisateur à partir des préparations existantes. Par leur approche plus structurée, les pages représentent une alternative plus efficace pour la gestion des préparations.
Attention : le nombre de pages est limité à 255.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Consultez la section Liste des préparations 225 pour les options de configuration de la fenêtre de listes. Les pages sont représentées par des onglets. Une page au moins est toujours visible.

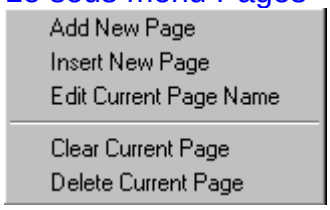
La configuration des pages peut être enregistrée et récupérée ultérieurement avec les commandes **Save Page Setup** ou **Load Page Setup** du menu Options.



Liste des pages

Gestion des pages

Le sous menu Pages



Cliquez avec le bouton de droite n'importe où sur la liste et choisissez les pages avec le menu contextuel.

Add New Page crée une nouvelle page à la fin de la liste des pages. **Insert New Page** insère une nouvelle page juste avant la page en cours.
Pour effacer la page courante, cliquez sur **Delete Current Page**.
Pour changer le nom de la page en cours, utilisez l'option **Edit Current Page Name**.
Cliquez sur **Clear Current Page** pour vider le contenu de la page en cours.

Utilisation des pages

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Le menu Pages

Add New Page crée une nouvelle page à la fin de la liste des pages.
Re-order Pages permet de réorganiser les pages : ordonnez les pages par Glissé/Déposé dans la fenêtre **Re-order Cue Pages**.
Clear All Pages vide toutes les pages.
Delete All Pages efface toutes les pages

Assigner des préparations aux pages

Les préparations sont ajoutées aux pages depuis la liste globale 225 : assurez-vous que les deux sections sont bien visibles (Global List et Cue Pages). Une même préparation peut être assignée autant de fois que nécessaire à autant de pages que vous le souhaitez, et même plusieurs fois dans la même page (utile pour la création d'un séquentiel où il est nécessaire de réutiliser plusieurs fois la même préparation).

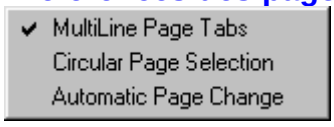
Ajoutez les préparations à la page en cours en les tirant depuis la liste globale avec la souris (vous pouvez déplacer plusieurs préparations simultanément). Vous pouvez également sélectionner des préparations dans la liste globale, cliquer dessus avec le bouton de droite et choisir l'option **Add Cues to Page** du menu contextuel. Pour insérer les préparations choisies avant une préparation déjà présente, sélectionnez-la dans la page puis cliquez sur **Insert Cues on Page** dans le menu contextuel.

Pour retirer des préparations d'une page, sélectionnez-les, cliquez à droite et choisissez **Clear Selected Cues** dans le menu contextuel.

Ordonner les préparations dans une page

Changez l'ordre des préparations en déplaçant avec la souris les lignes de la page. Pour éviter tout accident, la liste est verrouillable avec l'option **Lock Page Lists** dans le menu contextuel de la liste. Vous pouvez également sélectionner des lignes et utiliser les commandes standard cut (couper), copy (copier) & paste (coller) pour déplacer ou dupliquer les préparations dans la page ou entre plusieurs pages.

Préférénces des pages



Le menu de préférences est un sous menu des préférences globale de la fenêtre.

MultiLine Page Tabs - force la disposition des onglets sur plusieurs lignes. Dans le cas contraire, les onglets sont placés sur une seule ligne dont la largeur dépend de la taille de la fenêtre.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Ligne unique

Circular Page Selection - Sélection circulaire des pages : choisir la page suivante quand on est sur la dernière appelle la première page. Choisir la précédente quand on est sur la première appelle la dernière.

Automatic Page Change - Appeler la première ou la dernière préparation de la page force l'appel de la page précédente ou suivante respectivement.

Navigation entre les pages

Naviguez entre les pages soit en sélectionnant directement la page à appeler par son onglet, soit avec les boutons Next et Previous situés en bas de la liste. Cliquez à droite sur Previous pour revenir directement à la première page et sur Next pour aller directement à la dernière. Vous pouvez assigner des raccourcis clavier à ces fonctions.

Selection et chargement des préparations

La technique de chargement est très similaire à celle de la liste globale (double clic, mode navigation, clicl à droite, bouton Go ...).

Boutons Previous/Next Cue
Utilisez les boutons Previous/Next Cue au bas de la liste pour charger directement la préparation suivante ou précédente. Si aucune préparation n'est choisie, la sélection passe sur la première ou la dernière de la page. Cliquez avec le bouton de droite sur ces boutons pour choisir la préparation suivante ou précédente **SANS** la démarrer. Si les préparations sont exécutées normalement dans l'ordre séquentiel logique, cochez l'option **Automatic Page Change** dans les préférences des pages pour forcer un changement de page chaque fois que la dernière (ou la première) préparation est exécutée.

Raccourcis utiles

Un certain nombre de raccourcis clavier peuvent s'avérer très utile pour l'exploitation de la liste globale. Consultez les rubriques consacrées aux raccourcis 16 pour plus de détails.

Toggle List of Cues - affiche ou masque la liste des préparations
Load Selected Cue (Cue Pages) - charge les préparations sélectionnées dans la page en cours que la fenêtre soit active ou pas (la touche [Entrée] ne fonctionne que si la fenêtre est active).
Previous/Next Cue Page - sélectionne la page précédente ou suivante respectivement.
Cue Page Latch Previous/Next Cue - charge la préparation précédente ou suivante sur la page.
Cue Page Select Previous/Next Cue - sélectionne la préparation précédente ou suivante sur la page (mais ne l'exécute pas).

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Il est également possible d'assigner un raccourci directement aux préparations. Voir la rubrique raccourcis 16.

Fonctions utiles de l'entrée DMX
Un certain nombre de fonctions peuvent être télécommandées par l'entrée DMX in 340 si LightJockey est connecté à une console d'éclairage. Ces options permettent de créer rapidement des pages séquentielles, par exemple un page par chanson dans un concert.

Latch Current Cue from Page - exécute la préparation actuellement sélectionnée.
Previous/Next Cue Page - sélectionne la page précédente/suivante.
Latch Previous/Next Cue from Page - charge la préparation précédente ou suivante sur la page.
Select Previous/Next Cue from Page - sélectionne la préparation précédente ou suivante sur la page (mais ne l'exécute pas).

132 Contrôle des séquentiels

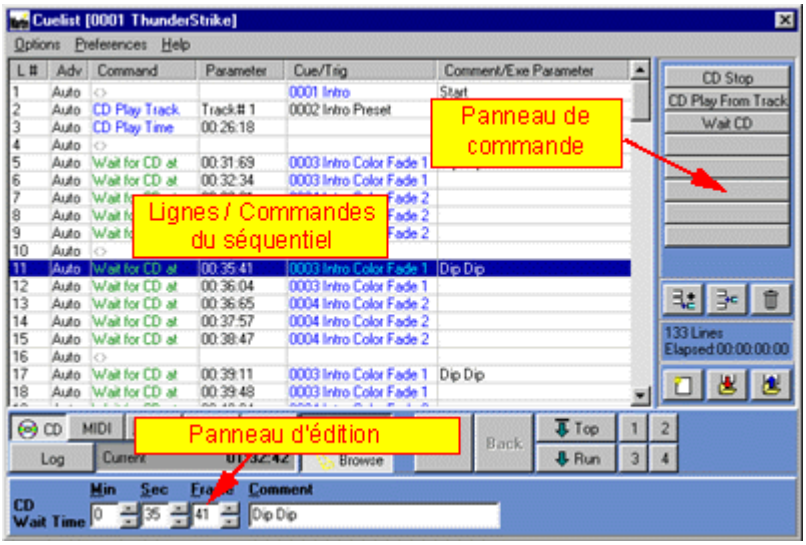
Voir également Commande des séquentiels 241
Voir également Utilisation du timecode dans les séquentiels 245
Voir également Timecode MIDI/SMPTE 249
Voir également Utilisation de Winamp pour la lecture Audio numérique 251
Voir également Utilisation du Lecteur de Media de LightJockey 255
Voir également Lancement d'applications externes depuis un séquentiel 251

Le gestionnaire de séquentiels est accessible en cliquant sur

dans la barre d'outils Cuelist 100.

Un séquentiel ou Cuelist est une liste de commandes qui exécutent des préparations spécifiques dans un ordre défini, du haut vers le bas. Le séquentiel peut être piloté manuellement (avec une commande Go), synchronisé sur des temps d'attente, sur l'horloge 24 heures du PC ou sur un timecode externe (CD audio, audio numérique ou SMPTE ou MIDI).
Le séquentiel a deux états : l'état passif pendant l'édition et un état actif pendant la restitution. Dans ce dernier cas, il est verrouillé et non éditable (affichage sur fond bleu).

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Mode édition

Le gestionnaire de séquentiels (*Cuelist control*)

Un séquentiel est composé de 3 éléments : le séquentiel lui-même (ses lignes de commandes et les fonctions associées), le panneau d'édition situé sous la liste de commandes et le panneau de commandes situé à droite de la liste. Ces deux derniers panneaux peuvent être masqués (menu Preferences / View) ce qui permet d'économiser beaucoup de place sur le bureau lorsque le séquentiel est en restitution.

La liste des commandes

La liste elle-même est représentée par une série de lignes portant une des commandes actives ou passives. Les commandes 'actives' sont par exemple les ordres de lecture du CD-ROM. Les commandes passives sont plus généralement des ordres d'attentes ou des commandes conditionnelles (attendre que le timecode arrive à 1 :00 :00 par exemple). Chaque ligne peut également contenir des commandes d'exécution ou d'arrêt de séquences dans une préparation (cue).

Les colonnes de la liste

L #: Numéro de ligne
Adv: Méthode d'exécution (manuel ou automatique)
Command: Commande proprement dite, une attente par exemple
Parameter: Paramètres de la commande - un index de timecode par exemple
Cue/Trig: Numéro de préparation ou séquence à déclencher dans la préparation
Comments/EXE Parameter: Commentaire ou paramètres pour les applications externes

Ajout, insertion et suppression de lignes

Cliquez sur pour ajouter une ligne à la liste (le nombre de lignes n'est quasiment pas limité). Cliquez avec le bouton de droite pour ajouter 10 lignes d'un

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

coup.

Pour effacer des lignes, sélectionnez-les et cliquez sur .

Ordonner les lignes de la liste

Les lignes peuvent être ré-ordonnées par glissé/déposé. Sélectionnez une ou plusieurs lignes et déplacez-les vers la position désirée. Lorsqu'elles sont déposées sur une ligne existante, les lignes sont insérées juste au dessus. Déposez les lignes sous la liste pour les placer à la fin.
Vous pouvez également utiliser les fonctions habituelles Couper/Copier/Coller du menu contextuel (clic à droite). Par exemple, pour copier 5 lignes à la fin de la liste, sélectionnez les 5 lignes, cliquez à droite, choisissez Copy. Cliquez en bas de la liste avec le bouton droit et choisissez Paste dans le menu contextuel.
Si les lignes sont collées sur une ligne déjà sélectionnée, elles sont placées juste avant.

Effacer, sauver et charger un séquentiel

Cliquez sur pour vider le séquentiel courant et démarrer une nouvelle liste.

Cliquez sur pour enregistrer le séquentiel en cours 258.

Cliquez sur pour ouvrir la liste des séquentiels enregistrés 259. Choisissez la liste à charger dans le gestionnaire.

Ces boutons sont reproduits dans la barre d'outils Cuelist 100.

Pour effacer un séquentiel, cliquez à droite sur le nom d'un séquentiel dans la liste des séquentiels 259 et choisissez **delete cuelist file**. Pour effacer plusieurs séquentiels en même temps, utiliser le menu System/delete files.

Importer des séquentiels dans le séquentiel courant

Pour importer un séquentiel déjà existant dans le séquentiel en cours, tirez-le de la liste des séquentiels 259 vers une ligne du séquentiel courant : il est directement inséré sur la ligne précédant celle visée. Pour ajouter un séquentiel à la fin de celui en cours, tirez son nom depuis la liste vers une ligne vide située à la fin.

Mode manuel ou automatique ?

Boutons Go / Back

Chaque ligne de la liste peut être mise en mode automatique ou manuel (le mode automatique est choisi par défaut). Pour modifier une ou plusieurs lignes, sélectionnez-les, cliquez à droite et choisissez **Set Advance Mode** dans le menu contextuel. En mode manuel, le séquentiel attend une action de l'utilisateur (commande Go) pour exécuter la commande ou une préparation inscrite sur la ligne en attente. Une ligne en mode manuel ignore certaines commandes (comme les

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

attentes de timecode par exemple). La commande Go est accessible avec le bouton Go (actif uniquement si le séquentiel est actif et en attente manuelle). Sauf lorsque le séquentiel est en attente d'un Go sur sa première ligne, la commande **Back** permet de revenir d'une ligne en arrière.

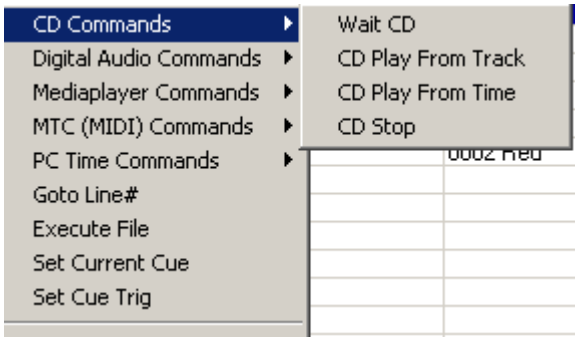
Les commandes du séquentiel ignorées en mode manuel sont détaillées dans la liste des commandes d'un séquentiel 241.

Les commandes Go et Back sont disponibles depuis les raccourcis clavier 16, l'entrée DMX 340, l'entrée MIDI 355 ou en les assignant aux touches du contrôleur d'accès direct 2532 329.

Les modes manuels et automatiques peuvent être mélangés dans le même séquentiel : il est parfaitement possible *d'interrompre* un séquentiel principalement automatique (synchronisé sur un timecode par exemple) par une ou plusieurs lignes en mode manuel pour attendre une action de l'utilisateur. De la même manière, un séquentiel principalement manuel peut être localement automatisé, pour lancer des préparations enchaînées très précisément d'une seule commande Go.

Assigner des commandes

Pour placer une commande sur une ou plusieurs lignes, sélectionnez-les, cliquez avec le bouton de droite et choisissez une commande dans le menu contextuel.



Sélection des commandes

Une fois la commande choisie, elle apparaît dans la liste 'recent commands list' du panneau de commande. Cette liste mémorise les 8 dernières commandes pour faciliter leur rappel. Cliquez avec le bouton de droite sur un des boutons pour retirer une commande de la liste.

Pour supprimer les commandes d'une ou plusieurs lignes, sélectionnez les lignes, cliquez avec le bouton de droite et choisissez **Clear/Clear Command** (*Clear line* vide le contenu de toute la ligne).

Consultez la section Commandes des séquentiels 241 pour plus de détails sur les commandes et leurs paramètres.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Paramétrer les commandes

La plupart des commandes requièrent un paramètre. Exemple : 'CD Play Track' requiert le numéro de la piste à jouer. 'Wait for CD at' requiert l'index timecode à attendre. Une fois la commande choisie, vous pouvez fournir les paramètres nécessaires avec le panneau d'édition situé en bas de la fenêtre. Pour éditer les paramètres, sélectionnez la ou les lignes concernées et modifiez les paramètres dans la zone d'édition. Si plusieurs lignes sont sélectionnées, seules les lignes avec des commandes identiques seront modifiées.

Saisie d'un temps d'attente sur le lecteur CD.

Consultez la section Commandes des séquentiels 241 pour plus de détails sur les commandes et leurs paramètres.

Assigner une préparation

Assigner une préparation à exécuter sur une ligne consiste à tirer avec la souris le nom de la préparation depuis liste des préparations 225 sur une des lignes du séquentiel. Pour ajouter la même préparation sur plusieurs lignes, chargez-la comme préparation courante, sélectionnez plusieurs lignes, cliquez à droite et choisissez **Set Current Cue** dans le menu contextuel.
Toutes les préparations, transparentes 208 ou pas, peuvent être affectées à une ligne. Pour exécuter plusieurs préparations simultanément (dont seule une peut être non transparente) au même moment, ajoutez les préparations dans une série de lignes successives et configurez-les en mode automatique sans commande d'attente.
Attention : les préparations non transparentes écrasent le contenu de tous les emplacements de séquences. Vérifiez donc que la préparation non transparente est chargée en tout premier.

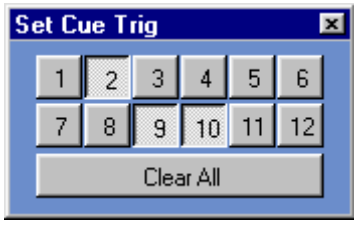
1	Auto	CD Play Track	Track# 1	
2	Auto	Wait for CD at	00:03:00	0015 Non-Transparent Cue
3	Auto	<>		0012 Transparent cue 1
4	Auto	<>		0013 Transparent Cue 2
5	Auto	<>		0014 Transparent Cue 3
6	Auto	Wait for CD at	00:04:00	0016 Another Cue

Exécution de plusieurs préparations

Déclenchement des séquences

Les lignes du séquentiel peuvent déclencher individuellement les séquences d'une préparation.
Sélectionnez les lignes correspondantes et cliquez à droite pour ouvrir le menu contextuel. Choisissez **Set Cure Trig.** Choisissez la ou les séquences à déclencher. Lorsque la ligne est exécutée, chacune des séquences choisies est déclenchée une et une seule fois quelle que soit la méthode choisie à l'origine (auto, audio ou manual). La séquence est lancée dans la direction de boucle 200 programmée.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Réglage des déclenchements

Une ligne ne peut pas en même temps lancer une préparation et déclencher individuellement les séquences.

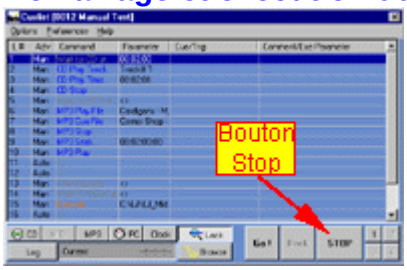
Pour supprimer des commandes de préparation ou de séquence, sélectionnez-les lignes, cliquez avec le bouton de droite et choisissez **Clear/Clear Cue/Trig** dans le menu contextuel (*Clear line* efface toute la ligne).

Astuce : pour déclencher une préparation au pas à pas (trig), assurez-vous soit que les séquences sont en mode manuel, soit qu'elles disposent d'un très long temps d'attente si elles sont en mode automatique. Si la séquence est en mode manuel, désactivez l'option **Chase Man** du panneau de contrôle des préparations ou bien la séquence démarrera en chaser après le deuxième déclenchement.

Ajout et édition de commentaires

La dernière colonne permet de saisir un commentaire ou de passer des paramètres à un programme externe 251. Pour placer un commentaire, sélectionnez la ou les lignes, et modifiez les commentaires avec le panneau d'édition.

Démarrage et exécution du séquentiel



Séquentiel en exécution

Pour lancer le séquentiel, cliquez sur Top ou Run. Top démarre le séquentiel depuis la première ligne. Run démarre l'exécution depuis la ligne sélectionnée.
Ces deux boutons sont remplacés par **STOP** pendant l'exécution. Utilisez-le pour arrêter le séquentiel. Pendant l'exécution, il n'est pas possible de changer le contenu des lignes ni d'en ajouter ou d'en supprimer. Vous devez d'abord stopper le séquentiel.

Il est également possible de lancer le séquentiel en cliquant avec le bouton de droite sur un des boutons de raccourcis (Mark) ou avec des raccourcis clavier 19.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Menu Preferences

View, Default Columns - Redimmensionne les colonnes à leur taille par défaut.
View, Edit panel - Affiche ou masque le panneau d'édition.
View, Command panel - Affiche ou masque le panneau de commandes.

Use color codes - Active le système de couleurs : les différents types de commandes et de paramètres sont affichés dans des couleurs différentes.

Ignore first Wait Elapsed on run - Force le séquentiel à ignorer la première attente si l'utilisateur démarre avec la commande Run. Utilisez cette option pendant la programmation pour éviter la première attente.

Stop Audio/Media Playback when Cuelist stops - Arrête automatiquement la restitution de médias lancée par le séquentiel lorsque ce dernier est stoppé, soit manuellement, soit lorsqu'il arrive en fin de liste.

Automatic Cue Update on Run - Force le séquentiel à lancer les préparations programmées dans les lignes précédant le point de démarrage. Cette option est surtout utile lorsque le séquentiel démarre des préparations transparentes 208. Le gestionnaire de séquentiel cherche et démarre toutes les préparations insérées dans les lignes avec les règles suivantes : lance la dernière préparation non transparente puis toutes les préparations transparentes qui suivent et enfin la ligne choisie pour la commande Run.

Auto seek audio tracks/media file on Run - Force le gestionnaire de séquentiels à exécuter les commandes de recherche et de lecture de pistes audio si la commande Run est activée sur une ligne d'attente de timecode.

MIDI Timecode, stop list on Timecode timeout - Stoppe automatiquement la restitution dès la fin de réception d'un timecode MIDI.
MIDI Timecode, Restart List on Timecode Timeout - Redémarre automatiquement le séquentiel sur la perte de timecode MIDI. Activez cette option pour synchroniser le séquentiel sur une source de timecode (MTC ou SMPTE) lue en boucle.

Autosave Cuelist on Exit - Enregistre le séquentiel automatiquement à la fermeture de LightJockey. Un séquentiel enregistré automatiquement peut être rechargé avec la commande Options/Load Autosave. Seul le dernier enregistrement est disponible (et uniquement si cette option est cochée).

Autres fonctions des séquentiels

Boutons de raccourcis - Mark

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Les 4 boutons de raccourcis

Le gestionnaire de séquentiel dispose de 4 boutons de raccourcis (1 - 4). Ils permerttent de mémoriser des accès direct à des lignes spécifiques. Pour créer un raccourci, sélectionnez une ligne, cliquez avec le bouton de droite et choisissez **Set Mark** dans le menu contextuel. Une fois la ligne mémorisée, vous pouvez utiliser le bouton correpondant à tout moment pour sauter à cette ligne. Si le raccourci est cliqué avec le bouton droit, le séquentiel est démarré à cette ligne spécifique (méthode équivalant à choisir une ligne et cliquer sur Run). Les boutons Mark peuvent être associés à des raccourcis clavier 19 et cela représente un gain de temps très significatif pour la programmation. Les boutons de raccourcis mémorisent uniquement le numéro de ligne : si des lignes sont supprimées ou déplacées, ils ne pointeront plus sur la même commande.

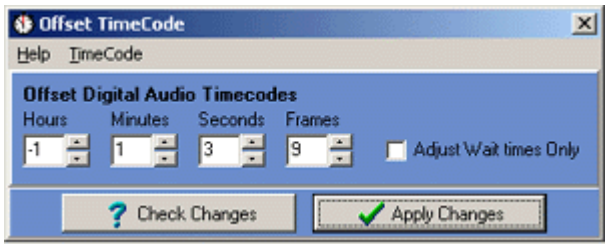
Verrouillage

Ce bouton force le gestionnaire à maintenir la ligne active au milieu de la zone d'affichage pendant l'exécution. Ce bouton n'a pas de fonction si le séquentiel est arrêté.

Navigation

Force l'exécution de la ligne en surbrillance. C'est une fonction pratique pour naviguer dans le séquentiel à la recherche d'un effet manuellement. Désactivez cette fonction pour éviter un déclenchement accidentel des préparations.

Décalage de timecode
Il est parfois nécessaire de décaler tout ou partie des index timecode du séquentiel, si une piste audio a été transférée sur un nouveau support par exemple.
Pour décaler les index, sélectionnez les lignes concernées (voire tout le séquentiel), cliquez à droite et choisissez l'option offset timecode dans le menu contextuel. Les 5 options disponibles concernent les différents timecodes utilisables : Digital Audio, Mediaplayer, CD, MIDI et PC (horloge).



Décalage des index timecode

Entrez les différents décalages à introduire pour chaque type de synchronisation.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Cliquez sur **Check Changes** pour faire valider le résultat de l'opération : deux cas d'erreurs sont possibles. Overflow est le cas où un index est supérieur aux valeurs permises (ex. 25 heures et 10 minutes sur l'horloge PC), Underflow est le cas où un index est inférieur aux valeurs permises (ex. index négatif sur l'horloge PC). Dans chacun des cas, les valeurs problématiques sont corrigées au maximum ou au minimum permis : -01:00:00 devient ainsi 00:00:00.

Cochez **Adjust Wait times Only** pour ne procéder qu'à une simple vérification. Dans le cas contraire, toutes les valeurs conflictuelles sont arbitrairement modifiées (commandes de recherche ou de lecture).
Pour les timecodes MIDI, assurez-vous que le type de trame correct est validé où vous courrez le risque de fausser tous les repères.

Tri des temps d'attente

Les lignes du séquentiel peuvent être triées par temps d'attente croissant (uniquement). Sélectionnez les lignes à trier, cliquez à droite et choisissez **Sort Wait Times** - choisissez ensuite le type de temps d'attente à trier then select the type of wait time to sort: Digital Audio, Mediaplayer, CD, MIDI et PC (horloge).
Notez que les restrictions ci-dessous s'appliqueront :
1. La sélection ne doit pas être fragmentée (la sélection doit être d'un seul tenant).
2. Les lignes sélectionnées ne doivent pas contenir d'autres commandes que des Wait (ex. wait CD).

Conversion des anciens types de séquentiels

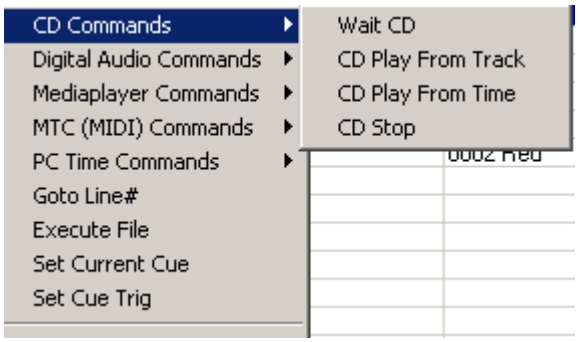
La version 1.08 Build 2 de LightJockey implémente un nouveau système de séquentiel avec de nouvelles fonctions. Ces changements ont imposé un nouveau format de fichier incompatible avec l'ancienne version. Pour mettre à jour manuellement un séquentiel à l'ancien format, choisissez **Import Old Format Cuelist** dans le menu Options. Le séquentiel est automatiquement converti. Vous devrez l'enregistrer à nouveau pour conserver les modifications.

NOTE IMPORTANT
Si un séquentiel ancienne version contient des liens vers d'autres séquentiels, il est essentiel que les nouveaux séquentiels soient enregistrés avec les mêmes numéros que les anciens. Utilisez la commande Save as Cuelist# de la fenêtre Save Cuelist 258 pour être sûr d'utiliser les mêmes numéros (les anciens numéros se trouvent dans le nom du fichier importé).

133 Commandes des séquentiels

Pour assigner des commandes, sélectionnez une ou plusieurs lignes, cliquez à droite et choisissez la commande dans le menu contextuel.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Choix des commandes

La plupart des commandes ont des paramètres spécifiques. Pour fournir ces paramètres, sélectionnez les lignes concernées et modifiez les valeurs avec le panneau d'édition.

Edition des paramètres

Commandes et paramètres pour les CD

Ces commandes contrôlent la lecture des CD dans le lecteur de CD-ROM 144.
Wait CD
Met le séquentiel en attente d'un timecode CD spécifique. Les paramètres sont Minutes (0-99), Secondes (0-59) et Trames (0-74). Commande ignorée en mode manuel.
CD Play From Track
Lance la lecture d'une piste donnée. Paramètre : numéro de piste (1-99).
CD Play From Time
Lance la lecture à partir du timecode donné. Les paramètres sont Minutes (0-99), Secondes (0-59) et Trames (0-74).
CD Stop
Stoppe la lecture CD. Pas de paramètre.

Commandes Audio Numérique (Digital Audio)

Ces commandes sont destinées à la lecture de supports numérique avec Winamp 251.

Wait DA
Met le séquentiel en attente d'un timecode spécifique. Les paramètres sont Heures (0 - 23), Minutes (0-99), Secondes (0-59) et Trames (0-74). Commande ignorée en mode manuel.
Play DA File

Charge et joue un fichier numérique. Paramètre : nom du fichier - cliquez sur

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

dans le panneau pour ouvrir l'explorateur de fichier.

Cue DA File

Charge un fichier audio mais ne le démarre pas. Paramètres identique au précédent.

DA Stop

Stoppe la lecture d'un fichier. Pas de paramètre.

Seek DA

Cherche une position dans un fichier numérique. Les paramètres sont Heures (0 - 23), Minutes (0-99), Secondes (0-59) et Trames (0-99). Commande ignorée en mode manuel.

Pour lancer la restitution à partir d'un timecode donné, chargez-le (**CUE DA FILE**), cherchez la position de lecture (**SEEK DA**) et lancez la lecture (**DA PLAY**).

DA Play

Lance ou relance la lecture dans Winamp - généralement après une commande CUE ou SEEK.

DA Timecode Factor

Correction du timecode lors d'une incohérence due à Winamp - voir Problèmes de timecode avec Winamp 253

Commandes du lecteur de média

Ces commandes sont associées au lecteur de média numérique avec le lecteur LightJockey Mediaplayer 255

MP load file

Charge un fichier de média - soit un fichier de restitution soit un fichier de média à proprement parler. Paramètre : nom du fichier - cliquez sur dans le panneau pour ouvrir l'explorateur de fichier. Note : charger un fichier peut prendre plusieurs secondes. Le séquentiel attend un maximum de 5 secondes avant de passer à la ligne de commande suivante. Si un délai plus long est nécessaire, ajoutez une commande wait real-time après la commande de chargement.

MP Play

Joue le fichier chargé à partir de sa position actuelle.

MP Seek

Cherche une position dans le fichier de média chargé. Les paramètres sont Heures (0 - 23), Minutes (0-99), Secondes (0-59) et Trames (0-99). Chercher une position peut prendre plusieurs secondes (en particulier sur les fichiers vidéo).

Note : le lecteur de média peut prendre plusieurs secondes pour se synchroniser en audio et vidéo après la fin de la recherche.

Le séquentiel attend un maximum de 5 secondes avant de passer à la ligne de commande suivante. Si un délai plus long est nécessaire, ajoutez une commande wait real-time après la commande de recherche.

MP Stop

Stoppe la lecture et positionne le fichier sur la fin des données.

MP Pause

Lecture en pause

MP Wait

Met le séquentiel en attente d'un timecode spécifique. Les paramètres sont Heures

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

(0 - 23), Minutes (0-99), Secondes (0-59) et Trames (0-74). Commande ignorée en mode manuel.

MP Close Clip

Stoppe la lecture et ferme le fichier.

Mediaplayer/MP Start

Lance le lecteur de média de LightJockey.

Mediaplayer/MP Close

Ferme le lecteur de média de LightJockey.

Commandes MTC (MIDI Timecode)

Voir Utilisation du timecode dans les séquentiels 245

Wait MTC

Met le séquentiel en attente d'un timecode MTC spécifique. Les paramètres sont Heures (0 - 23), Minutes (0-99), Secondes (0-59) et Trames (0-23,24 or 29 selon le type de signal). Commande ignorée en mode manuel.

Autoseek MTC

Commande spéciale. Voir Utilisation du timecode dans les séquentiels 245.
Commande ignorée en mode manuel.

Commandes d'horloge (PC Time)

Commandes de timecode pour l'horloge interne du PC.

Wait Elapsed

Met le séquentiel en attente pendant une durée spécifique. Les paramètres sont Heures (0 - 23), Minutes (0-99), Secondes (0-59) et Trames (0-99). Commande ignorée en mode manuel avancé.

.

Wait PC-Clock

Met le séquentiel en attente d'une heure spécifique. Les paramètres sont Heures (0 - 23), Minutes (0-99) et Secondes (0-59). Commande ignorée en mode manuel avancé.

Autres commandes

Goto Line#

Force le séquentiel à sauter à une ligne spécifique. Cette commande est en particulier utile pour redémarrer automatiquement un séquentiel. Paramètre : numéro de ligne.

Execute File

Lance une application externe. Voir
Lancement d'applications externes depuis un séquentiel 251.Paramètres : nom de fichier et commande pour le programme externe.

Set Current Cue

Règle les paramètres de préparation des lignes sélectionnées sur ceux de la préparation courante (s'il en existe une)

Set Cue Trig

Déclenche une ou plusieurs séquences (voir Gestion des séquentiels 233)

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Load Background Cue
Cette commande n'est pas dans le menu contextuel. Pour demander le chargement d'une préparation d'arrière-plan 260, tirez avec la souris la préparation depuis la liste des PAP 224 sur la ligne choisie dans le séquentiel. Vous pouvez également charger une préparation standard 194 qui comprend une PAP.
Link Cuelist
Cette commande n'est pas dans le menu contextuel. Pour lier le séquentiel en cours à un autre séquentiel, tirez à la souris le nom du séquentiel à charger depuis la liste des séquentiels 259 vers la ligne choisie puis, lorsque LightJockey le demande, choisissez Link dans la fenêtre Cuelist Link or Import.
N'oubliez pas d'enregistrer la cuelist avant de démarrer ou toute modification serait perdue après l'exécution du lien vers un autre séquentiel.

134 Utilisation des timecodes dans les séquentiels

Voir également Gestion des séquentiels 233
Voir également Commandes des séquentiels 241

Les séquentiels sont souvent utilisés pour synchroniser la lumière sur une bande son. Cette synchronisation est obtenue en utilisant les timecodes renvoyés par les lecteurs de média. LightJockey supporte actuellement les timecodes suivants :

Audio CD, lorsque un CD est lu dans le lecteur de CD-ROM.

MTC (timecode MIDI) - MIDI ou SMPTE avec une interface SMPTE/MIDI adaptée.

Fichiers audio numériques en utilisant Winamp pour la lecture - Winamp supporte un grand nombre de formats numériques audio notamment MP3, WMA, MID (MIDI) et WAV (fichiers Wave).

Windows media - timecode retourné par la lecture de fichiers de média Windows y compris les fichiers audio et vidéo.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Le principe consiste à programmer le séquentiel pour attendre des valeurs spécifiques de timecode à l'aide des commandes 241 de type Wait (ex. **Wait CD** dans les commandes de CD 241). Pour éditer une valeur de timecode, sélectionnez la ligne et éditez ses paramètres avec le panneau d'édition.

Timecode Audio CD depuis le lecteur de CD intégré et le lecteur de CD-ROM, voir également Audio CD 144
Le timecode d'un CD Audio est pris dans le timecode intégré aux pistes du CD. Il est basé sur le temps de lecture écoulé sous la forme Minutes :Secondes :Trames. Le nombre de trames par seconde est de 75. Utilisez les commandes des séquentiels 241 pour démarrer et arrêter la lecture du CD.

MTC (timecode MIDI) et SMPTE (avec interface SMPTE/ MIDI), voir également Timecode MIDI/SMPTE 249
Vous devez disposer d'une interface MIDI (ou d'une carte son avec interface MIDI) pour lire les signaux MIDI/SMPTE. Le timecode MIDI (ou MTC) est une forme de timecode SMPTE intégrée au signal MIDI. Pour utiliser une source de signal SMPTE, vous devez disposer d'une interface capable de convertir un signal SMPTE en MTC. Un exemple d'interface de ce type est le MIDISPORT 8X8S de MidiMan. Consultez le site Web www.midiman.net (www.midiman.net) pour plus de détails.

Le signal MTC est fonctionne sur une base de 24 heures au format Heures :Minutes :Secondes :Trames. Le nombre de trames dépend de la variante de signal émis par la source :
24 fps (trames 0-23)
25 fps (trames 024)
30 fps - drop frame (0-29 trames, deux trames 'perdues' par minute)
30 fps (trames 0-29)
Vérifiez que vous utilisez le format de trames correct lorsque vous éditez les index timecode.

Le séquentiel dispose d'une commande spéciale 241 dédiée au MTC : **AutoSeek MTC**. Placez cette commande en tout début de liste et démarrez le séquentiel avec une commande **start from top** : cette commande force le séquentiel à sauter directement à la ligne correspondant au timecode lu sur l'entrée. Cette commande est très pratique pour la phase de programmation.

Fichiers audio numériques avec Winamp, voir également Utilisation de Winamp pour la lecture de fichiers audio 251
NOTE : La version actuelle de Winamp pose un problème de cohérence du timecode (voir Problème de timecode sous Winamp 253). Ce problème peut rendre Winamp incompatible sur certains projets de synchronisation.
LightJockey dispose d'une interface interne pour piloter Winamp et interprêter son timecode. Winamp N'EST PAS distribué avec LightJockey et doit être acquis séparément.
Winamp supporte de nombreux formats audio numériques dont les formats MP1,

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

MP2, MP3, WMA (Windows Media Audio), WAV (fichiers Wave), CDA (pistes CD Audio) et bien plus. LightJockey 'télécommande' Winamp et reçoit son timecode en retour de lecture. Ce timecode est utilisable dans la programmation des séquentiels. Winamp utilise le même format de temps pour tous les types de fichiers audio quel que soit le support (disque dur / CD Audio). Le format de temps correspond à la durée de lecture écoulée en Heures:Minutes:Secondes:Trames (0-99).

Fichiers Windows Media avec le lecteur de média de LightJockey, voir également LightJockey Mediaplayer 255
Le lecteur de média de LightJockey est basé sur l'application Windows Media Player et donne accès à un grand nombre de formats audio et vidéo numériques. Ils sont lus par le PC et le imecode résultant est intégré à LightJockey pour synchroniser les séquentiels.
Le format de temps retourné par le lecteur de média correspond à la durée de lecture écoulée en Heures:Minutes:Secondes:Trames (0-99)

Affichage du timecode

Lors de la synchronisation avec un timecode, le gestionniare de séquentiel affiche les valeurs reçues (y compris la durée écoulée et l'horloge PC) sous la liste en cours d'exécution. Cliquez sur les boutons correspondants pour changer la source de timecode affichée (certains peuvent être indisponibles s'il n'y a pas d'interface adaptée). Lors de l'exécution du séquentiel, le gestionnaire affiche automatiquement le timecode disponible (lors d'une attente de timecode CD, il bascule automatiquement l'affichage sur ce timecode précisément)

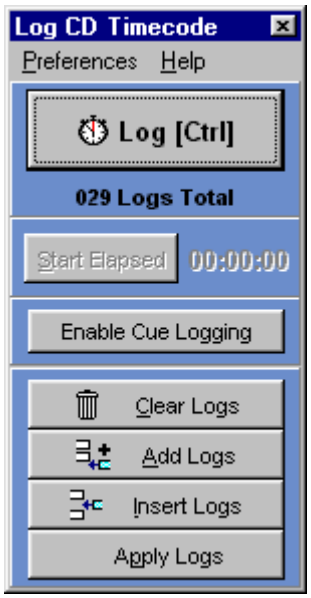
Contrôles du timecode

Apprentissage du timecode (Log Timecode)

Bien qu'il soit possible de saisir manuellement les index timecodes, il est souvent plus pratique de laiseer LightJockey mémoriser les index intéressants (pendant l'écoute d'une piste audio par exemple). Pour faire l'apprentissage des index, affichez la source choisie dans la fenêtre du gestionnaire de séquentiel et cliquez sur

. Le module d'apprentissage s'ouvre.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Apprentissage du timecode

Cliquez sur

pour mémoriser le timecode en cours. Un index est mémorisé à chaque clic. Vous pouvez utiliser le clavier plutôt que la souris : la touche [CTRL] agit comme raccourci lorsque la fenêtre d'apprentissage est active. Vous pouvez toutefois configurer un raccourci traditionnel 19 qui fonctionnera quelle que soit la fenêtre active (à condition toutefois que le module d'apprentissage soit ouvert).

Cliquez sur

pour effacer la liste des index mémorisés (le nombre total d'index lus est affiché sous le bouton d'apprentissage).

Cliquez sur

pour ajouter les index enregistrés à la fin du séquentiel - de nouvelles lignes sont automatiquement crées.

Cliquez sur

pour insérer les index mémorisés avant les lignes actuellement sélectionnées. De nouvelles lignes sont automatiquement crées.

Cliquez sur

pour intégrer les index mémorisés aux lignes sélectionnées (le premier est appliqué à la ligne dont le numéro est le plus faible). Cette méthode est pratique pour corriger depuis une série d'index apprise plutôt que manuellement.

Start Elapsed
Accessible uniquement lorsque Elapsed PC Time est choisi comme source de timecode pour le séquentiel. Cliquez pour redémarrer le chronomètre.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Enable Cue Logging
Lorsque cette fonction est validée, à chaque chargement de préparation (cue), depuis la liste des préparations, via les ports RS232 ou MIDI, l'entrée DMX ou les raccourcis clavier, le numéro de la préparation est mémorisé avec l'index timecode correspondant. Cette fonction n'est active que si le mode apprentissage est également activé. Lorsque les index sont intégrés au séquentiel, les appels de préparation correspondants le sont également.

Menu Preferences
Auto-Insert Empty Lines - Ajoute automatiquement une ligne vide après chaque ligne créée depuis un index timecode appris.
Auto-Clear Logs - Les index appris sont effacés automatiquement après un ajout, une insertion ou une application à une ligne existante.

Notes
Voir Gestionnaire de séquentiel 233 pour les notes concernant le tri et le décalage d'index.

135 Timecode MIDI/SMPTE

Voir également Utilisation du timecode dans un séquentiel 245
Voir également Commandes des séquentiels 241

Le timecode MIDI ou MTC est utilisable pour synchroniser un séquentiel. Basiquement, le MTC est un timecode SMTE intégré au protocole MIDI et ne doit pas être confondu avec les autres signaux de synchronisation MIDI que sont MIDI Clock, MIDI Tempo ou MIDI Songs incompatibles avec LightJockey. Pour interfacer LightJockey avec une source MIDI, utilisez une carte MIDI connectée à votre source de signal ou, dans le cas de signal SMPTE traditionnel, une interface de conversion SMPTE vers MTC (voir références ci-dessous).

Note : LightJockey ne supporte que le timecode transmis en Quart de Trame (Quarter Frame Timecode) et pas le timecode transmis en messages Systèmes Exclusifs (MIDI SysEx Messages).

Quelques références d'interfaces
L'implémentation MIDI du Lightjockey a été écrite et testée avec une interface MIDISPORT 8X8S de MidiMan. Cette interface est très recommandée. Elle est au format 19" et se connecte au PC soit en USB, soit en RS232. L'interface convertit les données SMPTE en MTC et permet également la préparation des bandes audio au SMPTE. Elle reconnaît automatiquement le type de trame reçu. Elle dispose de 8 lignes MIDI en entrée et en sortie. Pour plus de détails, consultez le site www.midiman.net (www.midiman.net) .

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Notes sur les différents types de trames SMPTE

Le timecode SMPTE (et donc le timecode MIDI) existe dans de nombreuses variantes pour lesquelles le nombre de trames par seconde diffère.
Une interface de conversion SMPTE vers MTC doit être capable d'elle-même de détecter le type de trame reçu et d'intégrer le signal dans le protocole MIDI. Si ce n'est pas le cas, vérifiez que le nombre de trames utilisé dans votre séquentiel correspond au signal lu pour éviter tout rique de désynchronisation.

Format SMPTE traditionnels
24 fps (trames 0-23)
25 fps (trames 024)
30 fps - drop frame (0-29 trames, 2 trames 'perdues' par minute)
30 fps (trames 0-29)

Notes sur la conversion SMPTE vers MIDI

La conversion d'un signal SMPTE vers MTC a deux effets. Le signal SMPTE est fractionné en 8 messages MIDI séparés dont 4 sont émis pour chaque trame SMPTE reçue. La résolution du signal d'origine est donc diminuée de moitié puisque 8 messages sont réellement nécessaires. Pour cette raison, si cela est possible, utilisez toujours la plus grande résolution SMPTE possible lors de la préparation des bandes audio (striping).
Subséquemment, la conversion inclut un retard de 2 trames par rapport au timecode originel reçu par l'interface. Ce n'est pas un problème si les index sont notés directement depuis l'interface puisque le décalage est constant. Cependant, si vous programmez en utilisant comme référence la source SMPTE directement, n'oubliez pas d'enlever 2 trames à chaque index saisi dans le séquentiel.

Gestion du séquentiel, menu Preferences, MIDI Timecode, MTC timeout

Stop List on Timecode time-out

Cette option arrête le séquentiel en cas de perte de signal MTC. Une durée minimale avant décision de perte de signal peut être configurée dans la rubrique configuration du matériel 31.

Restart List on Timecode time-out

Force le séquentiel à redémarrer en fin de réception de timecode. Cette option évite de relancer manuellement le séquentiel lorsque la lecture de timecode est stoppée puis redémarrée.
Cette option est très utile lorsque la lecture est mise en pause puis redémarrée pendant l'exécution du séquentiel - ajoutez à la première ligne de la liste une commane 'AutoSeek MTC' pour resynchroniser la séquence avec le timecode.

Ignore Timecode time-out

Ignore les pertes de signal de la source.

Gestion du séquentiel, menu Preferences, MIDI Timecode, Sync Frames

Active la synchronisation du timecode : LightJockey saute un certain nombre de trames pour se synchroniser. Certaines sources demandent un certain nombre de

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

trames avant de générer un signal cohérent. Un timecode incorrect peut provoquer des comportements indésirables du séquentiel.

136 Lancement dapplications externes depuis un séquentiel

Utilisez la commande Execute File 241 pour forcer le séquentiel à lancer un programme externe. Ces programmes externes peuvent théoriquement être de tout type et peuvent être faits sur mesure pour des besoins bien spécifiques.
L'application externe peut recevoir un certain nombre de paramètres comme un nom de fichier ou une commande spécifique. Les paramètres sont saisis dans la colonne de commentaires. Il n'est donc pas possible de mettre de commentaire sur ce type de lignes de commande.

Puisque LightJockey ne sait rien du programme externe, voici quelques recommandations à considérer lors de la programmation de ce type d'événements.

Le programme doit accepter tous les paramètres et commandes par la ligne de commande (ou en sauvegardant les réglages du programme si cela est possible. Il n'est pas possible de faire communiquer autrement LightJockey et les programmes externes).
Si le programme est lancé plusieurs fois (par une boucle du séquentiel par exemple), il doit être capable de gérer la situation en ne lançant pas une deuxième instance de lui même s'il est encore en exécution. Si le programme est lancé à nouveau plusieurs fois sous plusieurs instances, il risque de surcharger le PC.
Le chemin d'accè complet au fichier exécutable ne doit pas dépasser 127 caractères. La longueur totale des paramètres ne doit pas excéder 40 caractères.

137 Restitution audio numérique avec Winamp

Voir également Utilisation de timecode dans les séquentiels 245
Voir égalemnt Commandes des séquentiels 241

Note importante :
Après l'implémentation de l'interface avec Winamp, il s'est avéré que ce dernier pose un sérieux problème de cohérence du timecode. Lisez attentivement la section Problème de timecode sous Winamp 253 . Si des index de synchronisation précis sont nécessaires, le Lecteur de Média de LightJockey 255 représente une meilleure alternative à Winamp.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Winamp est une application de Nullsoft dédiée à la restitution de fichiers audio. Winamp n'est pas limité aux fichiers MP3 et il supporte une multitude de formats. Winamp est une marque déposée de Nullsoft.

Winamp n'est pas distribué avec LightJockey et doit être acheté séparément. A l'heure où nous écrivons ces lignes, Winamp peut être téléchargé gratuitement depuis www.winamp.com. Reprtez-vous à la documentation du logiciel pour sa configuration et son utilisation.

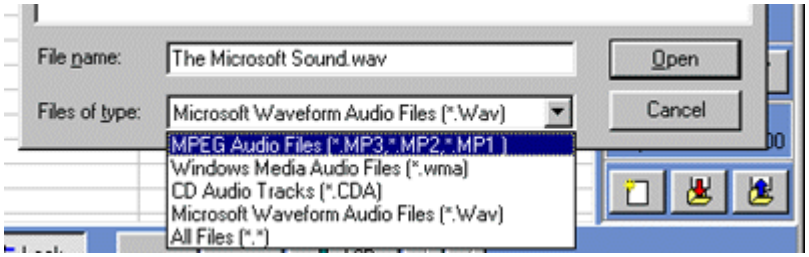
Winamp

Notes sur la configuration

Les séquentiels 233 de LightJockey peuvent utiliser Winamp pour la restitution de fichiers audio et l'acquisition du timecode correspondant en télécommandant certaines fonctions spécifiques de ce logiciel. Pour préparer LightJockey à ce fonctionnement, il doit être configuré depuis la fenêtre de configuration du matériel 26; dans l'onglet Digital Audio/Audio CD, choisissez **Winamp**. Pour lancer Winamp lorsque cela est nécessaire, LightJockey doit connaître le chemin d'accès exact au programme (winamp.exe en général) : clique sur pour ouvrir une fenêtre d'explorateur et localiser winamp.exe. Vous pouvez également démarrer Winamp manuellement avant de lancer le séquentiel.

Utilisation de Winamp dans le séquentiel

Lors de l'utilisation de Winamp avec un séqueniel, le nom du fichier audio est transféré de la ligne de commande à Winamp. Lorsque vous choisissez le fichier pour le séquentiel, utilisez le menu déroulant Type de Fichier pour afficher les différents formats compatibles - consultez la documentation de Winamp pour la liste de tous les format compatibles, certains peuvent ne pas être listés ici.



Filtrage du type de fichier

NOTES

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

L'interface entre LightJockey et Winamp a été testée avec la version 2.74 de Winamp (la version disponible à l'heure où nous écrivons ces lignes). Les versions antérieure ne disposent pas des fonctions nécessaires et les prochaines versions peuvent implémenter des fonctions rendant Winamp et LightJockey incompatibles (dans ce cas, consultez les mises à jour de LightJockey).

138 Problème de timecode avec Winamp

Après la première implémentation de l'interface LightJockey/Winamp, il a été montré que le timecode retourné par Winamp pose des problèmes de cohérence (certains s'en sont rendu compte en live sur le terrain ! Nous en sommes désolés !).
A l'heure où nous rédigeons ces lignes, nous ne sommes pas certains d'une solution.

Le problème vient de Winamp qui émet un faux timecode lors de la lecture des sources audio - il n'actualise pas les données à la bonne vitesse. Le problème touche la plupart des formats numériques (MP3, WMA, WAV) hormis les MP3 à 96 Kbps qui semblent fonctionner correctement.

Divers tests ont montré que le problème apparaît dans les cas suivants :

.MP3 (sauf 96 Kbps) - Winamp se décale de 0.25 secondes environ par minute
.WMA : Winamp se décale de 1.75 secondes environ par minute (facteur variable)
.WAV : Winamp se décale de 0.25 secondes environ par minute

Le problème apparaît bien que les commandes de recherche (Seek DA ou avance rapide avec la barre de recherche de Winamp) semblent fonctionner correctement.
Par exemple :
Avec la commande DA Seek, positionnez la lecture d'un MP3 vers 04:00:00 et laissez le morceau jouer. Enregistrez (*log*) un index sur événement musical reconnaissable (disons à 04:05:00). Relancez la lecture depuis le début : quand la lecture atteint le même événement (loggué à 04:05:00), le timecode donné par Winamp indique 04 :04 :00 - il manque donc environ 1 seconde de timecode (soit environ 0.25s par minute).
Comme la plupart des séquentiels synchronisés sont programmés à partir d'index cherchés sur des événements très précis, ces décalages posent un vrai problème puisque Winamp ne retourne pas le même timecode selon le type de commande (recherche ou lecture).

Solution intermédiaire

Apparemment, ces décalages sont à peu près constants - du moins sur les fichiers MP3, ce qui permet une solution de secours empirique en multipliant le timecode retourné par Winamp avec un facteur correctif lors de la lecture simple de la piste

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

audio.

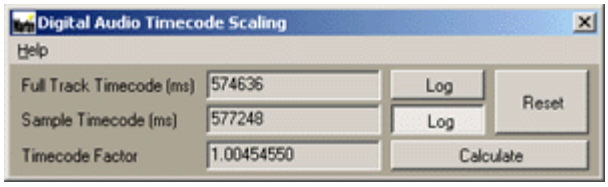
Corrigez le timecode en appliquant la méthode ci-dessous :

Lors de l'apprentissage des index :
Activez l'option **Auto Seek audio tracks/media files on Run** du menu Preferences des séquentiels. Sélectionnez la ligne la plus proche d'une commande d'attente ou de recherche dans la zone concernée par les apprentissages - selon le type de séquentiel, il peut être nécessaire d'ajouter des commandes d'attente 'artificielles' pour obliger une recherche de la zone audio à travailler. Démarrez le séquentiel avec la commande **Run** (plutot que la démarrer depuis le début). Essayez de rapprocher la zone à synchroniser au plus près - n'oubliez pas qu'après 30 secondes de lecture, le timecode est déjà décalé de 1/8 de seconde.

Lors de la lecture complète :
Lorsque le séquentiel est prêt, insérez une commande **DA timecode Factor** (Menu Command, rubrique Digital audio) au début du séquentiel - cette commande accepte un seul paramètre de correction de timecode provenant de Winamp. Pour les fichiers MP3, un facteur de **1.0040 - 1.0045** semble un bon choix.
Lancez le séquentiel depuis le départ. Notez que l'affichage du timecode reçu indique un '*' pour indiquer qu'il est corrigé (ex : 03:33:44*)
Notez que le facteur correctif n'est appliqué que sur les commandes **DA Timecode Factor** - il est automatiquement supprimé (ou plutot ramené à 1.0) lorsque le séquentiel est stoppé ou re-démarré. Si nécessaire, appliquez plusieurs fois à différents moments la commande de correction avec des facteurs adaptés.

Calcul du facteur correctif

Si le facteur préconisé ne permet pas un fonctionnement correct, utilisez l'outil de calcul fourni avec LightJockey, accessible depuis le menu Tools des séquentiels :



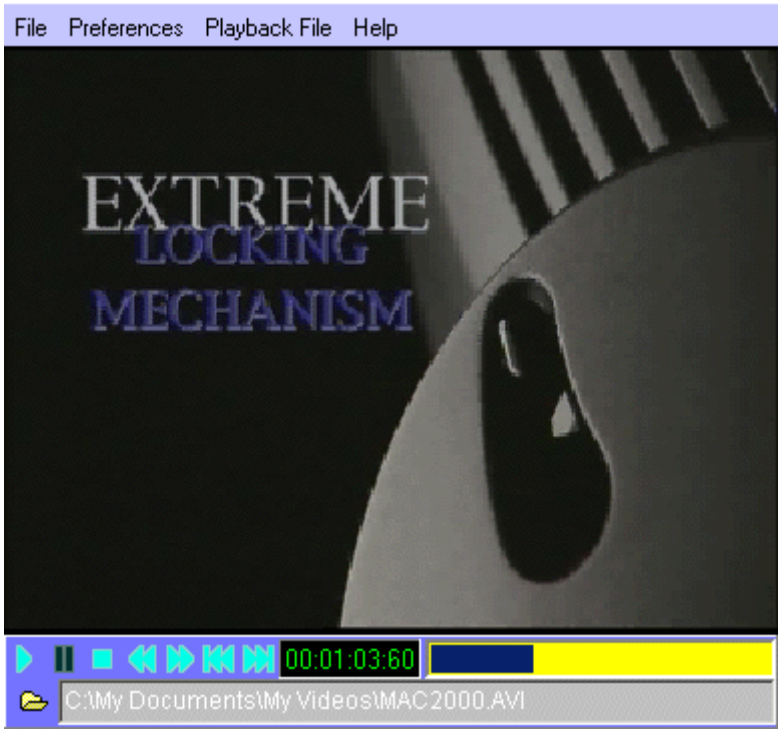
Outil Scaling factor

Cet outil compare deux valeurs de timecode pour en calculer le facteur de décalage. Voici comment l'utiliser :
Cliquez sur le bouton Log le plus en haut (full track) et laissez le système lire le fichier depuis le début (ou depuis la zone voulue). Laissez la lecture s'achever - le dernier index timecode reçu est automatiquement gardé comme référence (Cliquez sur Reset pour le ramener à 0). Cliquez sur le second bouton Log (sample timecode), cliquez sur Reset, et laissez jouer les 10 ou 20 dernières secondes.
Une fois la lecture terminée, cliquez sur **Calculate** pour évaluer le facteur correctif. Appliquez ce facteur dans les commandes de correction insérées dans le séquentiel.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

139 Utilisation du lecteur de média de LightJockey

Voir également Commandes des séquentiels 241
Voir également Utilisation du timecode dans les séquentiels 245.



Lecteur de média de LightJockey (*LightJockey Mediaplayer*)

Le lecteur de média

Le lecteur de média de LightJockey est une application séparée basée sur le lecteur Windows Media Player (TM) permettant la lecture d'une multitude de fichiers numériques audio (MP3, WMA etc) ou vidéo (MPG,AVI, etc) - notez que le lecteur de média de LightJockey ne jouera que les fichiers supportés par la version installée de Windows Media Player (voir ci-dessous).

Puisque le lecteur de média fournit la base du lecteur de LightJockey, il doit être installé sur le PC pour permettre à ce dernier de fonctionner. A l'heure où nous écrivons ce manuel, la dernière version de Windows Media Player est téléchargeable à l'adresse
http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/download/
Le lecteur de média de LightJockey est utilisé avec les séquentiels 233 d'où il est programmé pour lire des fichiers et retourner un timecode de synchronisation de la lumière sur le média.

Formats des fichiers

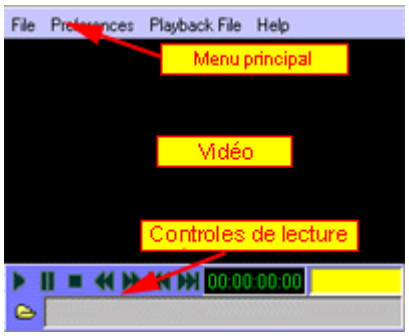
Le lecteur de média de LigtJockey est capable de lire tous les formats compatibles

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

avec la version installée de Windows Media Player sauf les CD Audio. Pour ces derniers, utilisez le lecteur de CD Audio 144 intégré à LightJockey.
Il ya tout de même quelques restrictions à l'utilisation des formats numériques. Tout d'abord, Windows Media Player peut ne pas supporter directement certains format d'encodage (Codecs). Bien qu'il existe souvent une solution à certains formats spécifiques en utilisant des logiciels tiers (souvent gratuits sur Internet). De plus, sur les systèmes multi-affichage, le lecteur de média ne pourra jouer les fichiers vidéo que sur le moniteur principal et pas sur le secondaire, ou bien avec de très mauvaises performances.
Autre point anguleux, le système de licences introduit par Microsoft : ce système peut interdire la lecture de fichiers sur d'autres PC que celui ayant acquis l'autorisation (exemple type des pistes CD enregistrées avec le lecteur de média au format WMA). Il peut également introduire des limitations de temps associées au fichier qui ne peut alors être utilisé que pour une certaine période.
Enfin, prêtez attention aux fichiers à taux d'échantillons variables : le lecteur peut poser des problèmes de cohérence lorsqu'on compare un timecode obtenu par lecture simple ou après une recherche sur la piste ; les index peuvent s'avérer différent sur un même fichier dans le cas d'une lecture simpe ou d'une recherche accélerée.

Fichiers de média et fichiers de playlist (playback files)

Le lecteur de média travaille avec deux systèmes de fichiers : les fichiers de média proprement dits, audio ou vidéo, et des fichiers de playlist, ne contenant que les noms des fichiers de média et quelques informations supplémentaires (position et taille de la fenêtre de lecture). Ces informations peuvent être utiles pour automatiser la restitution depuis un séquentiel.



Utilisation du lecteur de média

Pour ouvrir le lecteur de média, cliquez sur dans la fenêtre de gestion des séquentiels.

Par défaut, le lecteur de média est divisé en 3 sections : le menu principal, la zone vidéo et les contrôles de restitution. Si le lecteur ne restitue que de l'audio, la fenêtre peut être redimensionnée pour occuper le moins d'espace possible (voir ci-dessous). La fenêtre n'a pas de barre de titre permettant de déplacer la fenêtre comme les éléments standards de Window - pour la déplacer, cliquez directement sur la zone vidéo (ou la partie droite du menu principal) et tirez la fenêtre vers sa position. Pour

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

redimensionner la fenêtre, maintenez la touche [Shift] enfoncée, cliquez et recadrez la fenêtre.

Menu principal

La plupart de ces commandes sont disponibles dans un menu contextuel qui apparaît après un clic avec le bouton de droite dans la zone vidéo - utilisez ce menu lorsque la zone de contrôle est masquée.

File

Load Media File - charge un fichier
Save Playback Definition - enregistre une sélection dans une play-list
Load Playback Definition - charge une sélection depuis une play-list
Recent Media file - affiche les 5 derniers fichiers de média chargés
Recent Media file - affiche les 5 derniers fichiers de sélection chargés
Exit - ferme le lecteur

Preferences

Start up/Display Size - ramène le lecteur à ses taille et position par défaut au démarrage. Cliquez sur 'Custom Size' pour démarrer le lecteur avec les mêmes tailles et positions qu'à sa fermeture. Choisissez 'Full Screen' pour démarrer en plein écran - sur les systèmes multi moniteurs, vous devez également choisir l'écran sur lequel afficher le lecteur.
Show Controls - Affiche ou masque la zone de contrôles et le menu principal au démarrage (utilisez le menu contextuel.
Stay on Top - Force le lecteur à rester au dessus de toutes les autres fenêtres (requiert un redémarrage du lecteur).
Minimum Size - Redimmensionne le lecteur à sa taille minimale en masquant la zone vidéo, utile pour les restitutions exclusivement audio.
Default Size - Redimensionne le lecteur en 320x200 pixels.
Media Clip size - Redimmensionne la zone vidéo à la taille d'origine du clip vidéo (très utile pour les cas où les contrôles sont masqués).

Playback File

Ce men gère les fichiers de playlist.

Use current settings - utilisation des réglages actuels pour tous les fichiers de playlist.
Show Controls - force l'affichage des zones de contrôle et de menu.
Custom Display Size - utilise les réglages de fenêtre sauvegardés avec le fichier de playlist.
FullScreen display - mode plein écran.
FullScreen Monitor - choix du moniteur pour le plein écran.
Save Playback Definition - enregistre les réglages actuels de lecture.
Load Playback Definition - charge une sélection depuis une playlist.

Les contrôles de lecture

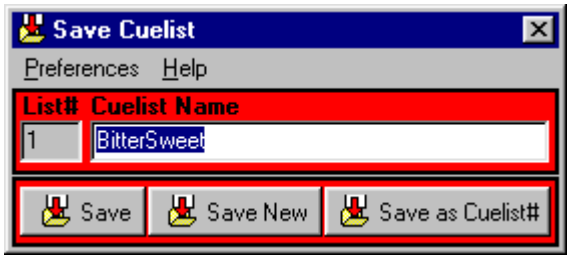
(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Les contrôles disponibles sont (dans l'ordre) : Play (lecture), Pause, Stop, Fast rewind (rembobinage rapide), Fast Forward (avance rapide), Frame back (une trame en arrière) et Frame forward (une trame en avant). Tous les formats numériques ne supportent pas forcément les commandes +/- 1 trame qui sont désactivés si besoin. Les commandes Lecture et Pause sont dupliqués dans le menu contextuel de la zone vidéo.

Le timecode est au format heures:minutes:secondes:1/100 seconde (c'est le timecode lu par le séquentiel).
La barre de position permet de rechercher rapidement une zone du fichier. Déplacez simplement la barre vers l'avant ou l'arrière.

Cliquez sur l'icône de dossier pour charger un nouveau fichier.

140 Fenêtre Save Cuelist



Cette fenêtre permet la sauvegarde des séquentiels 233.

List #.
Numéro unique d'identification du séquentiel. LightJockey calcule ce numéro à la première sauvegarde. Pour un nouveau séquentiel, ce champ reste vide tant qu'il n'a pas été sauvegardé au moins une fois.

CueList Name.
Nom du séquentiel. Ce nom peut être modifié à tout moment dès que le séquentiel est enregistré après le changement de nom. Ce champs ne sert à rien de plus qu'à identifier de manière simple et parlante le séquentiel.

Cliquez sur ce bouton pour sauvegarder le séquentiel en cours. Il n'est disponible que si la liste a déjà été sauvegardée et possède donc un numéro. La sauvegarde écrase ce qui était précédemment enregistré.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Cliquez sur ce bouton pour enregistrer le séquentiel en cours dans un nouveau fichier (il aura un nouveau numéro). Si le séquentiel a déjà été enregistré, le fichier d'origine est gardé intact.

Cliquez sur ce bouton pour enregistrer le séquentiel avec un numéro spécifique que vous choisirez.

Sauvegarde avec numéro spécifique

Note : s'il existe déjà un séquentiel portant le numéro choisi, il sera écrasé.

Menu Preferences

Auto Close Cette option force la fermeture de la fenêtre de sauvegarde après l'enregistrement.
Save on [Enter] Force l'utilisation de la touche [Entrée] comme raccourci pour le bouton **Save**.

141 Chargement dun séquentiel

Chargez un séquentiel dans le gestionnaire de séquentiels 233 en double-cliquant sur son nom dans la liste ou en cliquant sur la ligne correspodnante avec le bouton de droite et en choisissant **Load Cuelist** dans le menu contextuel.
Pour trier les lignes de la liste, cliquez sur le nom de la colonne à utiliser comme clé de tri.
Pour effacer un fichier de séquentiel, sélectionnez la ligne correspondante, cliquez avec le bouton de droite et choisissez **Delete Cuelist File** dans le menu contextuel.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

142 Préparation darrière-plan

Voir également Préparation et gestionnaire 194

Cliquez sur

pour ouvrir le gestionnaire de préparations d'arrière-plan (*PAP* pour la suite de ce manuel, BG Cue en abrégé dans LightJockey). Notez que la *LED* du bouton passe en vert si des séquences sont actives dans la PAP. Une LED rouge signifie qu'aucune séquence n'est active.

Le nombre total de PAP est limité à 99.

La préparation d'arrière-plan (PAP) est un élément très similaire au système de préparations 194 puisqu'elle permet d'exécuter plusieurs séquences indépendamment du contenu de la séquence ou de la préparation courante. Cependant, la PAP ne comporte que 5 séquences et ne propose pas toutes les fonctions de manipulation des préparations standards. Toute séquence d'une PAP ne fonctionne qu'en direction des scènes croissantes.

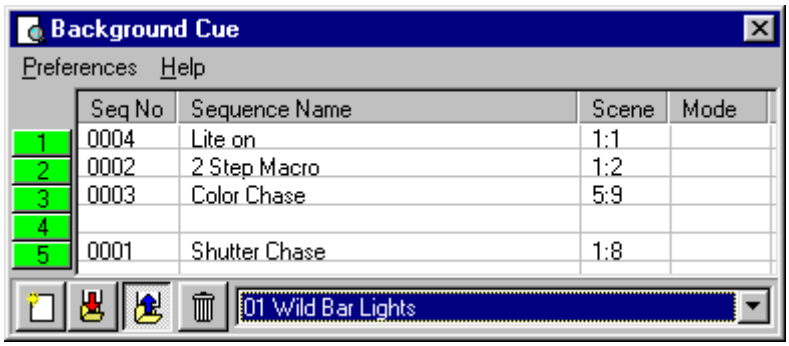
La préparation d'arrière-plan diffère également d'une préparation standard par le fait que les séquences qu'elle contient sont prioritaires sur celles de la préparation courante et sur la séquence courante 186. Les séquences de la PAP sont prioritaires dans l'ordre croissant de leur numéro.
Cela permet en particulier d'obtenir des séquences toujours actives indépendamment des modifications effectuées aux séquences et préparation courantes.

Les projecteurs adressés par les séquences de la PAP sont toujours contrôlés par le bouton Blackout 158 et les masters d'intensité 152. Pour vous assurer que certains projecteurs restent insensibles au bouton Blackout et aux masters d'intensité (les services par exemple), activez les options **Ignore Blackout** et **Ignore Master Intensity** pour ces projecteurs dans la fenêtre de configuration 46. Vous pouvez aussi assigner ces projecteurs à un sub-master séparé 152 et rendre ce sub-master indépendant du Master général. Il est ainsi toujours possible de contrôler leur intensité.

Le panneau de contrôle de la préparation d'arrière plan est accessible en cliquant sur

dans la barre d'outils Cuelist. Attention : ce bouton change de couleur en jaune si une séquence est active en arrière-plan. Si le bouton s'affiche en gris, aucune séquence n'est active et la préparation ne génère aucune donnée sur la sortie.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Contrôle de la préparation d'arrière-plan

Affecter des séquences à la PAP

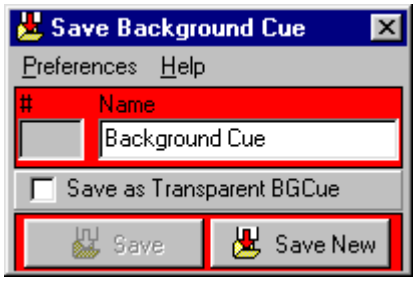
Pour assigner une séquence en arrière plan, tirez-la depuis la liste des séquences 222 sur une des lignes de la PAP. Vous pouvez aussi cliquer à droite sur un nom de séquence et choisir la commande *add to BG Cue*.

Pour supprimer une séquence de la préparation, cliquez à droite sur son nom et choisissez **Clear Sequence(s)**.

Effacer et sauvegarder la PAP

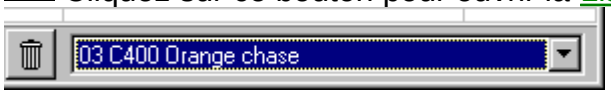
Cliquez ici pour vider la PAP.

Cliquez ici pour ouvrir la fenêtre d'enregistrement des PAP.



Fenêtre de sauvegarde.
Cliquez sur **Save** pour enregistrer les modifications apportées ou sur **Save new** pour enregistrer la PAP dans un nouveau fichier.

Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la Liste des PAP 224



Les PAP déjà enregistrées sont également accessibles par la liste déroulante, en bas à droite de la fenêtre de gestion des PAP.

Pour rétablir l'état des séquences lors du chargement, validez l'option **Restore Sequence On/Off State** du menu Preferences. Dans le cas contraire, toutes les séquences sont automatiquement redémarrées.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

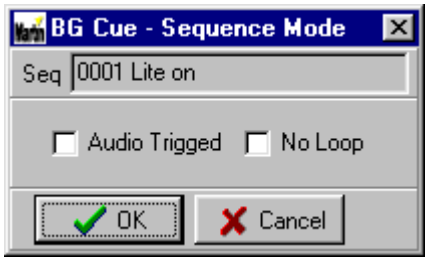
Cliquez sur cette icône pour effacer la PAP. Pour effacer plusieurs fichiers simultanément, utilisez la technique d'effacement de plusieurs fichiers 112 ou cliquez à droite dans la List des PAP 224 puis sur *Delete background Cue Files*.

Mode de déclenchement des séquences

Cliquez à droite sur une séquence pour ouvrir la sélection des modes. Les modes ci-dessous sont accessibles dans une PAP:

Auto trigged - Par défaut - utilisation des temps programmés.
Audio trigged - Utilisation des informations renvoyées par l'Analyseur Audio 359 et les temporisations programmées.
No-Loop Mode - Identique au mode Automatique mais la séquence ne boucle pas.

En mode Audio trigged ou No-Loop, un repère (A ou -L) apparaît dans les colonnes du gestionnaire de PAP.



Choix du mode des séquences

Préparations d'arrière-plan transparentes

Comme toute préparation, les PAP implémentent le système de transparence 208.
Normalement, au chargement d'une PAP, chaque emplacement de la PAP en cours est écrasé par le contenu de la nouvelle préparation, même si les emplacements de cette dernière sont vides.
Cependant, si une PAP est enregistrée comme transparente, les emplacements vides n'écraseront pas ceux de la précédente préparation.

Pour enregistrer une PAP comme transparente, cochez '**Save as Transparent BGCue**' dans la fenêtre d'enregistrement. Dans la liste déroulante, les noms des PAP transparentes sont précédées d'un **(T)**.

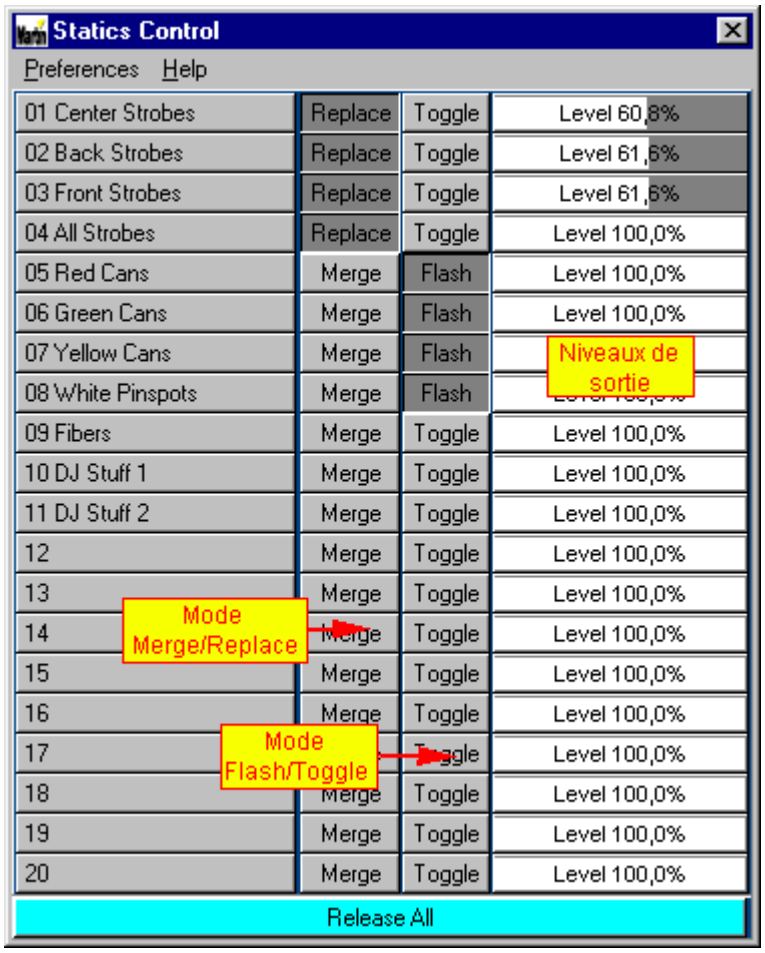
143 Contrôle de relais statiques

Le gestionnaire d'entrées statiques est accessible par l'icône

placé sur

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

la barre d'outils des séquentiels 98.
Si une quelconque des entrées est active, la 'LED' de l'icône s'affiche en vert. Elle est rouge dans tout autre cas.


Statics Control
Preferences Help
01 Center Strobes Replace Toggle Level 60,8%
02 Back Strobes Replace Toggle Level 61,6%
03 Front Strobes Replace Toggle Level 61,6%
04 All Strobes Replace Toggle Level 100,0%
05 Red Cans Merge Flash Level 100,0%
06 Green Cans Merge Flash Level 100,0%
07 Yellow Cans Merge Flash
08 White Pinspots Merge Flash
09 Fibers Merge Toggle Level 100,0%
10 DJ Stuff 1 Merge Toggle Level 100,0%
11 DJ Stuff 2 Merge Toggle Level 100,0%
12 Merge Toggle Level 100,0%
13 Merge Toggle Level 100,0%
14 Merge Toggle Level 100,0%
15 Merge Toggle Level 100,0%
16 Merge Toggle Level 100,0%
17 Toggle Level 100,0%
18 Merge Toggle Level 100,0%
19 Merge Toggle Level 100,0%
20 Merge Toggle Level 100,0%
Release All
Niveaux de sortie
Mode Merge/Replace
Mode Flash/Toggle
Contrôle des entrées statiques

Le but originel de ce gestionnaire est de contrôler des appareils 'simples' dont les seuls états sont ON ou OFF, généralement contrôlés au moyen de boîtes à relais (switch pack) ou de gradateurs. Le système peut cependant piloter n'importe quel type de paramètres.

Le gestionnaire fonctionne en combinant le contenu de 20 scènes statiques en une seule scène, combinée à son tour avec la sortie de la préparation actuelle pour générer la sortie DMX. Les sorties combinées des statiques sont prioritaires sur la préparation en cours mais pas sur la préparation d'arrière plan.

Pour activer le contenu d'une entrée statique, cliquez sur le bouton correspodant (ou assignez-lui un raccourci clavier 16). Libérer une entrée (voir les modes toggle ou flash ci-après) retire le contenu correspondant de la sortie comibnée des statiques.

Cette sortie combinée est calculée en mode LTP (le dernier est prioritaire). Cela

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

signifie que si un même paramètre (canal DMX) est commandé par plus d'une entrée statique, la **dernière entrée activée** est prioritaire. L'évaluation LTP fonctionne même si plusieurs entrées sont désactivées. Cette méthode est différente de la gestion des préparations où les séquences trouvent leur priorité dans leur agencement sur la liste de la préparation.

Programmation des entrées statiques

Le contenu des entrées statiques est programmé comme une scène classique avec la séquence courante 54. Pour appliquer le contenu de la scène courante à l'une des 20 entrées statiques, cliquez à droite sur le bouton correpondant et choisissez **record and save current scene** dans le menu contextuel. **Note : les options record et clear ne sont disponibles que si l'entrée est activée (bouton enfoncé) - libérez l'entrée avant d'essayer de sauvegarder.**
Le contenu de la scène en cours est alors enregistré sur l'entrée statique. Donnez un nom significatif à l'entrée et cliquez sur Save. Pour effacer les éléments d'une entrée, choisissez sur **Clear Static Entry** dans le menu contextuel

Note: Gardez toutes les scènes du contrôle statique dans une seule séquence, elle seront plus facilement modifiable par la suite.

Modes Toggle et Flash

Les entrées peuvent être activées selon 2 modes, toggle (bascule) ou flash. En mode bascule, le premier clic (ou le premier appui sur un raccourci) active l'entrée, un second la relâche. En mode Flash, l'entrée n'est active que tant que la souris ou la touche de raccourci est maintenue enfoncée.

Pour l'utilisation avec les raccourcis, notez que les claviers PC n'enregistrent pas plus de 3 ou 4 touches simultanées.

Modes Merge et Replace

Deux modes d'applications sont possibles : écrasement ou combinaison. Utilisez les boutons correspondants pour choisir le mode d'application.

En mode Replace ou écrasement, le contenu complet de la scène est remplacé par le contenu de l'entrée choisie. En mode Merge ou combinaison, le contenu de l'entrée est combiné avec les entrées déjà présentes.

Exemple:

L'entrée 1 contient 8 PARs rouges allumés.
L'entrée 2 contient 8 PARs bleus allumés.

L'entrée 1 est activée, les 8 PARs rouges s'allument.

En mode Replace, activer l'entrée 2 annule le contenu en cours et le remplace par le contenu de la 2. Les 8 PARs rouges s'éteignent et les bleus s'allument. Le bouton de

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

l'entrée 1 est désactivé.

En mode Merge, le contenu de l'entrée 1 et de l'entrée 2 sont combinés : les 8 PARs rouges et les 8 PARS bleus s'allument. Désactiver une entrée éteint les PARs correspondants. Les entrées fonctionnent comme des interrupteurs on/off pour chaque groupe de PARs.

Niveaux de sortie

Les niveaux sont masqués par défaut - cochez l'option **View Static Levels** dans le menu Preferences pour afficher les barres de réglage. Utilisez ces contrôles pour appliquer un réglage proportionnel (0 - 100%) à l'ensemble des valeurs d'une entrée statique. Tous les paramètres de l'entrée sont modifiés par ce réglage, quelle que soit la fonction des canaux correspondants : ces réglages sont donc généralement utilisés avec des réglages d'intensité ou des appareils génériques de type blocs de gradateurs.
Ces contrôles peuvent être manipulés à la souris mais également télécommandés par l'entrée DMX ou le port RS232 du 2518.

Temps de transfert (Fade times)

Bien qu'il soit possible de programmer des temps de transfert avec les contrôles statiques, les scènes statiques utilisent toujours les transferts associés à la dernière entrée activée. Cela signifie que si un transfert n'est pas terminé au moment où une nouvelle entrée est activée, le transfert en cours terminera avec les temporisations de la nouvelle entrée.
L'utilisation des temps de transfert est désactivée par défaut (toutes les valeurs sont en mode Snap indépendemment de leur bouton O/S/F d'origine). Pour activer les temps de transfert, cochez l'option **Statics use Fadetimes** dans le menu Preferences.

Le menu Preferences

Statics Use Fadetimes - Active les temps de transferts programmés dans les scènes.

View Static Levels - Affiche les contrôles proportionnels de niveaux (désactivé par défaut)

Default Levels at 0%,
Default Levels at 100% - Force un niveau par défaut pour les contrôles de niveaux, 100% par défaut.

Level Auto Static Enable,
Level Auto Static Disable - Ces options forcent l'activation (*enable*) des entrées statiques lorsque le contrôle de niveau correspondant est supérieur à 0 et les désactivent (*disable*) lorsque le niveau est à 0. Si ces deux options ne sont pas cochées, les états activés/désactivés des entrées doivent être réglés séparément. Typiquement, ces options sont utilisées pour automatiser la mise en route ou

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

l'extinction des entrées lorsqu'elles sont télécommandées par l'entrée DMX ou le 2518. Note : dès qu'une entrée est activée, elle devient prioritaire dans le calcul de la sortie (système LTP).

Quelques applications classiques des entrées statiques

L'avantage primordial du système est sa totale indépendance par rapport au contenu de la préparation en cours. Cela signifie que les entrées statiques peuvent être activées ou désactivées au vol, quelle que soit la préparation en cours, et même pendant la programmation.

Dans les clubs et les installations DJ, ce système est typiquement applicable à l'allumage ou l'extinction d'appareils 'simples'. Chaque entrée en pilote un ou plusieurs. Pour contrôler individuellement un appareil, programmez-le seul dans une entrée. Vous pouvez aussi utiliser le système statique pour flasher directement des effets prioritaires comme des changements de couleur ou des effets de strobes, même sur des projecteurs complexes.
Pour une utilisation 'live', le système statique peut prendre en main des séquences de type solo guitare ou solo batterie ou des effets d'aveuglants etc ...

144 Generic DMX Macros

Voir également Macros de mouvement 128.
Voir également Editeur de Macros Génériques DMX 271

Note

L'utilisation des macros DMX génériques requiert une bonne connaissance des protocoles DMX autant sur un plan général que pour les machines pilotées par LightJockey. Sans ces connaissances, la programmation peut engendrer des effets indésirables y compris des initialisations de projecteurs ou des coupures de lampes intempestives.

Les macros génériques ne sont pas conçues comme une alternative ou un substitut des macros de mouvement 128 - les macros de mouvement associent les paramètres de Pan et Tilt pour réaliser des figures dynamiques cohérentes comme des cercles, des ellipses ou des figures en 8.
Cependant, les macros génériques sont plus souples en terme de primitives et de décalages - exemple : pour appliquer deux macros différentes en pan et en tilt, utilisez plutot les macros génériques.

Bien qu'elles présentent de sérieuses similitudes avec les macros de mouvement, les macros génériques restent toutefois différentes. Avant tout, les macros génériques s'appliquent à n'importe quel canal DMX et pas juste aux canaux de Pan

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

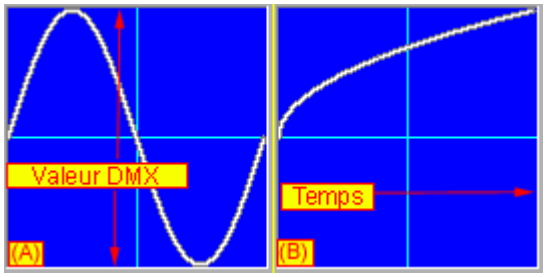
et Tilt. De plus, elles ne sont pas intégrées dans les scènes comme les macros de mouvement mais représentent un élément de programmation à part entière au même titre que les préparations d'arrière-plan 260 ou les contrôles d'entrées statiques 262. Les macros génériques sont exécutées par le gestionnaire de préparation 194

Chaque macro est capable de gérer une information pour tous les canaux DMX de tous les appareils configurés - la même macro peut contenir différentes primitives et leurs paramètres associés sur un nombre quelconque des canaux DMX disponibles - au contraire, les macros de mouvement utilisent le même type de primitive pour les canaux de Pan et Tilt, et seulement avec eux.

Primitives (*shapes*)

Les macros génériques implémentent un système de primitives - ou *shapes* - prédéfinies (une courbe de type sinus par exemple) le long de laquelle un canal DMX trouvera les valeurs qui lui sont appliquées. Ces différentes primitives évoluent autour d'une valeur de référence pour générer au final une série de valeurs DMX.

Sur l'image ci-dessous, l'axe Y représente les valeurs prises par la macro et l'axe X représente le temps. La ligne en Cyan représente la 'référence', ici 0. Les macros peuvent prendre des valeurs positives (au dessus de la référence, A) et négatives (inférieures à la référence, B). Lors de l'exécution, la macro ajoute les valeurs positives ou négatives à la référence pour calculer la valeur finale de l'effet.
Les différentes primitives permettent de programmer plusieurs types d'effets, certains étant plus adaptés à des vitesses lentes et d'autres à des vitesses plus rapides.



Primitives (shapes) - représentation graphique (éditeur de macro)

La valeur de référence provient soit de la valeur combinée de tous les éléments en restitution soit d'une valeur de base programmée directement dans la macro. Dans le premier cas, le résultat de la macro dépend des éléments de restitution actifs (séquence, préparation etc ...). Dans le second, la macro fournit toujours le même effet. Les valeurs générées par la macro sont comprises entre -255 (minimum) et 255 (maximum). Ces valeurs sont normalement corrigées par un facteur d'amplitude pour revenir dans une amplitude cohérente - dans tous les cas, les valeurs sont naturellement limitées à 0 - 255.

Paramètres des macros

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Chaque macro dispose de 4 paramètres :
Positive amplitude: facteur d'amplitude de la partie positive.
Negative amplitude: facteur d'amplitude de la partie négative.

Les deux amplitudes peuvent être ramenées à un intervalle de -255 à 255 : en assignant un facteur correctif négatif, la macro subit un effet 'miroir' qui inverse ses valeurs autour de la ligne 0.

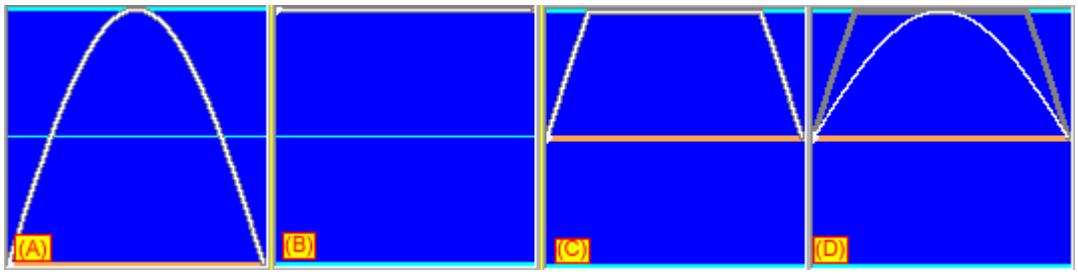
Cycle time: durée d'un cycle de valeurs.
Direction: direction dans laquelle la macro s'exécute.

Exemples

Exemple: restreindre une macro à des valeurs positives

Le Roboscan 918 dispose du contrôle d'intensité sur le canal 1 (le premier canal étant 0), les valeurs autorisées pour ce canal étant 0 à 255.

En assignant une primitive *2*Sine* (essentiellement la première moitié de la sinusoïde) et une amplitude positive maximale de 255, on obtient un effet dans lequel l'intensité augmente puis diminue d'un minimum de 0 à un maximum de 255 en suivant une demie sinusoïde. Les valeurs de la macro seront combinées soit à une valeur de base définie dans la macro elle-même, soit aux valeurs produites par les autres éléments de restitution.



(A) Si la valeur de référence est 0 en permanence, le gradateur au final suivra exactement la macro.

(B) Si la référence est prise à 255, les valeurs oscilleront de 255 à 512. Comme les canaux DMX ne peuvent pas aller au delà de 255, la sortie finale sera en permanence limitée à 255 : l'intensité ne changera jamais.

(C) Si la référence est prise à 128, les valeurs combinées oscilleront entre 128 et 483. Le canal DMX étant naturellement coupé à 255, l'intensité résiduelle oscillera entre 128 et 255.

(D) Comme pour la précédente mais en appliquant une amplitude de 127, la macro évolue entre les valeurs 127 et 255. Dans ce cas, l'intensité oscillera le long d'une demie sinusoïde entre 127 et 255 sans dépassement.

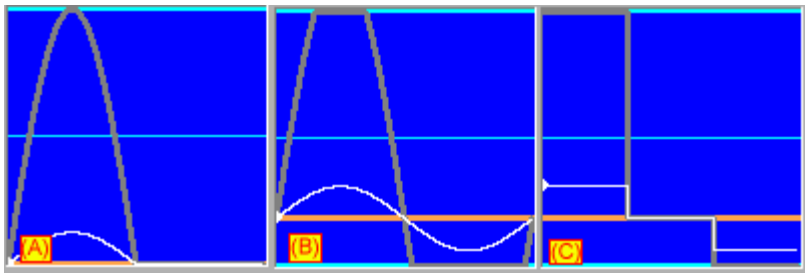
(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Exemple: primitive à valeurs positives et négatives

Le canal 2 du Roboscan 918 contrôle la roue de couleur 1 avec les valeurs suivantes (première partie du protocole)

DMX	Couleur
0	Ouvert - blanc
16	bleu 111
32	rouge 301
48	magenta 507
64	vert 202
80	jaune 604
96	mauve 502
112	bleu 101
128	rose 312
144	cyan 401

Chaque position de filtre correspond à un décalage DMX de 16.



(A) Primitive Sine - Valeur de référence à 0 et amplitude positive de 32. La couleur évolue de 0 (blanc) à 32 (rouge 301) en passant par le bleu. La seconde partie de la courbe reste inférieure à 0 ce qui bloque la roue sur le blanc pendant la moitié de la période.

(B) Référence à 48, amplitudes positive **et** négative de 32 : le 918 oscille autour de la valeur 48 (magenta). Dans la première partie, la couleur monte de magenta à jaune (48+32 = 80) puis revient au magenta. Dans la seconde partie, la roue passe de magenta à bleu (48-32 = 16) et revient au magenta. Au final la couleur oscillle continuement entre le bleu et le jaune en passant par les positions intermédiaires.

(C) Identique à (B) mais cette fois avec une primitive *2/3 Square* - les transitions entre les différentes couleurs ne sont plus continues mais sautent directement aux valeurs Jaune, Magenta et Bleu sans prendre de valeurs DMX intermédiaires.

Delais

Alors que plusieurs appareils exécutant la même macro se comportent de manière strictement identique, ce qui peut donner un bel effet d'ensemble, il est souvent plus riche de décaler chaque appareil pour agrémenter le rendu final. Cette manipulation

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

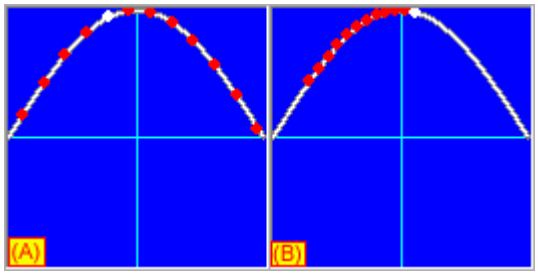
est réalisée en jouant sur les délais (delays).

Index et délais
Le moteur de calcul des macros calcule la valeur de chaque canal selon un *index*, c'est à dire une position sur la courbe donnée par la primitive. Sur la représentation graphique de la macro, l'index est représenté par un point bleu sur l'axe X. Chaque primitive est formée de 8192 valeurs discrètes décrivant la courbe. L'index peut donc prendre n'importe quelle valeur entre 0 et 8191. Lorsque la macro s'exécute, l'index est avancé (ou reculé) à une certaine vitesse dépendant de la vitesse (cycle) et de la direction de la macro. Lorsque l'index atteint la position 8191, il repart à la position 0 (et vice-versa pour les macros en sens inverse).

Comme chaque index associé à un canal est déplacé en fonction de la vitesse et de la direction données à ce canal, utiliser plusieurs vitesses et directions peut provoquer une désynchronisation des index lors de la sélection de nouvelles macros.

Les index peuvent être programmés pour se ré-initialiser dès le lancement d'une nouvelle macro par la préparation. Ils peuvent être initialisés manuellement en cliquant sur *Restart Macro* dans l'éditeur de macro (les index de tous les canaux sont initialisés).

Spécifier un délai pour un canal correspond simplement à retarder ou avancer son index par rapport à la valeur actuelle de l'index de la macro. En programmant la même primitive et les mêmes paramètres au même canal de plusieurs appareils, on obtient un effet d'ensemble. En appliquant un délai à chaque machine, les index de chacune se placeront différemment sur la courbe tracée par la primitive. Tous les index se déplacent à la même vitesse mais à des positions différentes.



Délais

Dans la figure ci-dessus, les points représentent les différents canaux évoluant sur la même courbe mais avec des délais différents. Les délais peuvent être largement étalés sur l'ensemble de la courbe (A) ou très légèrement décalés pour donner un effet de type 'suiveur'.

Programmation des canaux 16 bits
Le système de macros génériques dissocie les canaux 8 et 16 bits. Les primitives et les paramètres associés aux canaux de contrôle 16 bit génèrent des valeurs pour l'octet de poids fort et de poids faible du paramètre pour exploiter complètement les valeurs DMX du système 16 bits. Il n'est pas possible d'assigner une macro sur le

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

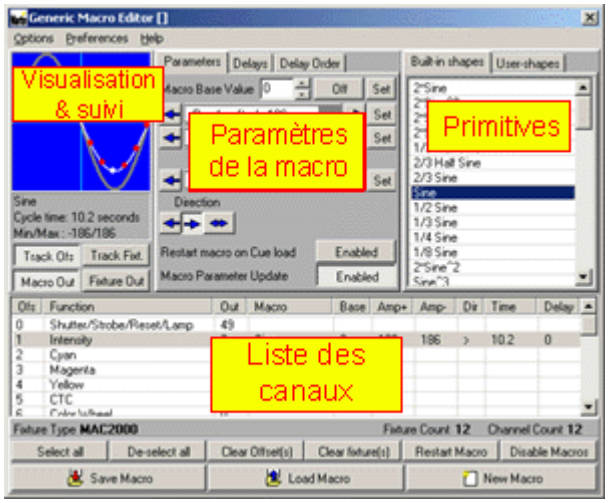
canal de poids faible (LSB) d'un paramètre 16 bits.

Pour plus de détails sur la programmation des macros, consultez la section Editeur de macros génériques 271

145 Editeur de macros génériques

Avant d'aborder la programmation des macros génériques, lisez attentivement la section Les Macros DMX générqiues 266 section.
Voir également Macros de mouvement 128
Voir également Liste des primitives 275
Voir également Visualisation des macros et panneau de suivi 276
Voir également Liste des paramètres 278
Voir également Paramètres des macros génériques 279
Voir également Système de délais des macros génériques 281

L'éditeur de macro est accessible par l'icône du Gestionnaire de préparations 194 ou en assignant l'appel de cette fenêtre à un raccourci clavier 19



L'éditeur de macros génériques

L'éditeur de macros

L'éditeur de macro permet de programmer des Macros DMX génériques 266 pour le gestionnaire de préparations (cue) 194.

L'éditeur est divisé en 4 sections complétées d'un panneau de commande regroupant les fonctions les plus courantes.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Liste des primitives
La partie de droite liste les primitives disponibles (macro shapes). Note : pour assigner une macro, vous devez avoir sélectionné au moins un appareil et un canal de contrôle. Pour plus de détails, consultez la section
Liste des primitives des macros 275

Visualisation & suivi
Le panneau de visualisation se trouve à gauche. Il donne la forme de la primitive et les valeurs DMX produites par la macro. Pour plus de détails, consultez la section Visualisation et suivi d'une macro 276.

Liste des canaux
La liste des canaux permet la sélection et la programmation des canaux DMX des appareils sélectionnés. La liste donne également les macros déjà associées aux canaux du projecteur Maître de la sélection.
Pour plus de détail, consultez la section Liste des canaux 278

Paramètres des Macros
Le panneau de paramètres contient les différents paramètres qui modifient le comportement de la macro. Pour plus de détails, consultez la section
Paramètres des macros génériques 279

Selection des appareils à programmer
Sélectionnez les appareils à programmer par leurs icônes comme pour les effets traditionnels. Lorsqu'un ou plusieurs appareils sont sélectionnés, les canaux de contrôle du Maître de sélection 117 sont affichés dans la liste des canaux. Notez qu'il n'est possible de programmer qu'un seul type d'appareils à la fois, sensiblement comme pour les réglages de couleur 163.

Choix du type de macro
Pour programmer ou éditer les paramètres d'une macro pour un ou plusieurs canaux, sélectionnez les lignes représentant les canaux (la position des canaux par rapport à l'adresse du projecteur commence à 0 et non à 1). Une fois les lignes choisies, sélectionnez une primitive en cliquant dessus (double-clic si elle est déjà en surbrillance). Utilisez maintenant les réglages de paramètes pour configurer la macro.

Réglage des paramètres
Voir Paramètres des macros génériques 279 pour plus d'informations sur les paramètres. Voir Délais dans les macros génériques 281 pour plus de détails spécifiques au système de délais.

Note: Il n'est pas possible de programmer les paramètres tant qu'une primitive n'a pas été choisie. Avant de modifier les paramètres, assurez-vous de la macro et des canaux qui sont sélectionnés.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Utilisez le premier onglet pour régler les paramètres de la macro :

Base Value: valeur de base comprise entre 0 et 255. Choisissez Off pour supprimer la valeur de base de la macro.
Positive Amplitude: utilisez la barre de réglage pour choisir l'amplitude de la zone positive de la primitive. Cliquez à droite sur la barre pour ouvrir un menu flottant proposant les valeurs les plus courantes.
Negative Amplitude: utilisez la barre de réglage pour choisir l'amplitude de la zone négative de la primitive. Cliquez à droite sur la barre pour ouvrir un menu flottant proposant les valeurs les plus courantes.
Cycle Time: réglez la vitesse de la macro avec la barre de réglage.
Direction: choisissez le sens de défilement de la macro avec les cases fléchées : avant, arrière et aller-retour.
Delays: les deux derniers onglets du panneau de paramètres permettent le réglage des délais : style, ordre et valeurs pour les canaux choisis.

Le panneau de commande

Ce panneau regroupe les commandes les plus utilisées : choix multiple de canaux, chargement, enregistrement ...
Cliquez sur **Select All** pour sélectionner tous les canaux de la liste. **Deselect all** les désélectionne tous. Cette fonction est particulièrement utile lors de la programmation de groupes de gradateurs à l'aide d'un appareil DMX générique 173.
Cliquez sur **Clear Offset(s)** pour effacer tous les paramètres des macros des canaux sélectionnés. Cliquez sur **Clear Fixture(s)** pour vider tous les canaux de tous les appareils sélectionnés.
Cliquez sur **Restart Macro** pour initialiser *l'index de macro* pour tous les appareils (voir Macros DMX génériques 266, section Délais, pour plus de détails sur le fonctionnement interne d'une macro et des délais).
Cliquez sur **Disable Macros** pour désactiver **TOUTES** les macros en activité - cela permet notamment de récupérer rapidement les valeurs de bases et d'amplitude de la séquence en cours.

Save Macro

Enregistre la macro via la fenêtre d'enregistrement des macros 274. Donnez un nom significatif à la macro avant de l'enregistrer.
Note : si macro quick save 106 est activé, la macro peut être enregistrée sans passer par la fenêtre de sauvegarde, en cliquant simplement sur Save avec le bouton de droite. Une fois enregistrée, une macro peut être lancée depuis n'importe quelle préparation en l'ajoutant depuis la liste de sélection des macros 284 dans l'emplacement Generic Macro du gestionnaire de préparation 194.

Load Macro

Cliquez sur ce bouton pour afficher la liste des macros déjà enregistrées.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

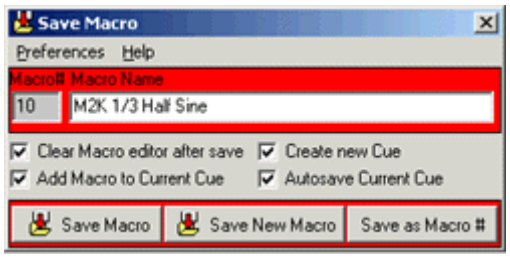
Pour charger une macro, tirez-la de la liste vers une zone vide du bureau ou cliquez à droite dans la liste et choisissez **edit macro** dans le menu contextuel. Voir également Liste sélection des macros 284
Note : si l'option macro quick load 106 est active, la macro en cours peut être rechargée sans passer par la liste en cliquant à droite sur le bouton..

New Macro
Cliquez sur ce bouton pour vider complètement l'éditeur de macro.

Menu Preferences
Clear Macro on Editor Close: vide automatiquement l'éditeur de macro lors de sa fermeture. Active par défaut.
Slow Macrodisplay Update: ralentit la vitesse d'affichage des graphiques - recommandé sur les PC à faibles performances.

146 Enregistrement des macros

Voir également Editeur de macros génériques 271



Enregistrement de macros

Macro# - numéro d'identification unique des macros.
Macro Name - Nom ou description de la macro

Cliquez sur **Save** pour (ré-)enregistrer la macro courante avec le même numéro (numéro existant uniquement si la macro a déjà été enregistrée)
Cliquez sur **Save New** pour enregistrer la macro avec un nouveau numéro (non utilisé).
Cliquez sur **Save as Macro#** pour enregistrer la macro avec un numéro spécifique. Le numéro le plus haut utilisable est 9999.

Cochez *Clear Macro editor after save* pour vider l'éditeur après la sauvegarde.
Cochez *Add macro to cue* pour ajouter automatiquement la macro sur

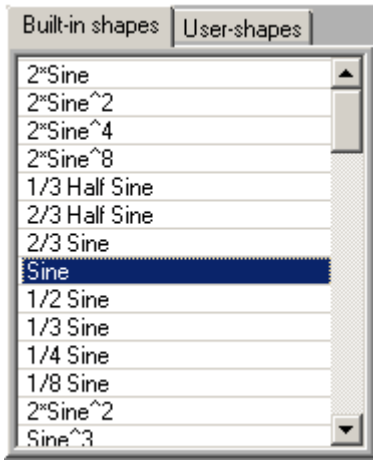
(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

la préparation en cours 194.
Cochez *Create New Cue* pour enregistrer la préparation en cours sous un nouveau numéro.
Cochez *Autosave Current Cue* pour enregistrer automatiquement la nouvelle préparation (à moins que *Create New Cue* ne soit déjà cochée ce qui ré-enregistrerait la préparation en cours)

Menu Preferences
Auto Close - Ferme automatiquement la fenêtre après l'enregistrement.
Save on Enter - Enregistre la macro lors d'un appui sur [Entrée] pendant la saisie du nom.

147 Liste des primitives de macros

Deux listes sont disponibles. La liste des macros de LightJockey (built-in macros) et la liste des macros définies par l'utilisateur (user defined).



La liste de LightJockey
Cette liste contient des macros prédéfinies lors de la programmation de LightJockey. Elles ne peuvent pas être modifiées. Pour affecter une primitive à un ou plusieurs canaux DMX, sélectionnez d'abord les icônes des appareils sur le bureau. Sélectionnez ensuite les canaux dans la liste au bas de la fenêtre. Finalement, choisissez une primitive dans la liste (si la primitive est déjà sélectionnée mais non affectée, double-cliquez sur son nom pour forcer l'affectation).

Les différents types de primitives combinées aux délais 281 et aux réglages de période (cycle) permettent une grande variété d'effets. Comme chaque type d'appareil utilise ses propres types de canaux DMX, il n'y pas vraiment de règle pour

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

appliquer les primitives. La meilleure méthode reste d'essayer et de tâtonner tout en gardant à l'esprit le protocole des machines pour éviter les pièges (comme le reset à distance des machines par exemple).

Les primitives comme le sinus (*Sine*) sont typiquement utilisées pour des effets fluides alors que les primitives comme *Square* ou *Stair* (Escalier) génèrent des effets plus secs et abrupts. La plupart des primitives existent en plusieurs versions. Le Sinus par exemple existe en version Sine, ½ Sine, 1/3 Sine, ¼ Sine, 1/8 Sine. Utilisez la primitive *Sine* pour des effets continus et les *1/X Sine* en combinaison avec des délais pour des effets de chaser.

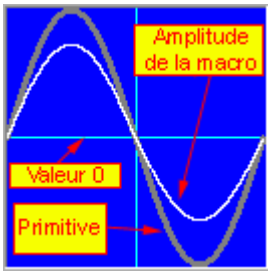
Liste des primitives utilisateur
Les primitives ne peuvent pour le moment pas être éditées par l'utilisateur. Cette fonctionnalité sera ajoutée prochainement.

148 Visualisation des macros et panneau de suivi

Le panneau de visualisation donne une représentation de la primitive appliquée avec ses réglages. Le panneau fonctionne en 2 modes : visualisation de la macro (*Macro Out*) et visualisation des appareils (Fixture Out). Il permet également de visualiser les valeurs DMX transmises aux appareils soit Visualisation de Canal (Track Ofs) soit Visualisation d'appareil (Track Fixt). Le nom de la primitive s'affiche sous le panneau avec les durées de cycle et les valeurs DMX Min et Max générées. Pour visualiser la macro et ses paramètres pour un appareil en particulier, sélectionnez-le sur le bureau, puis sélectionnez le canal à afficher dans la liste des canaux 278.

Note: Les octets de poids faible du haute résolution ne sont pas affichés sur le panneau.

Visualisation d'une macro



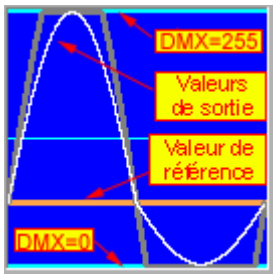
Visualisation (Bouton Macro Out)

En mode *Macro Out*, le panneau affiche la primitive et l'amplitude sans considérer les autres valeurs qui peuvent être générées pour le canal en cours d'affichage. La primitive d'origine s'affiche en gris. La macro réellement créée s'affiche en blanc (par

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

défaut les amplitudes positives et négatives sont à zéro, utilisez les barres de réglage pour choisir leurs valeurs). La ligne horizontale Cyan représente l'axe 0 ; les valeurs situées au dessus sont positives (1 à 255 ajoutés à la valeur DMX), les valeurs situées en dessous sont négatives (1 à 255 soustraits de la valeur DMX). En donnant des amplitudes négatives, la primitive subit un effet miroir autour de l'axe 0 : les valeurs positives deviennent négatives et vice versa.
Notez que les valeurs Min/Max générées par la macro et ses amplitudes sont affichées sous la représentation graphique.

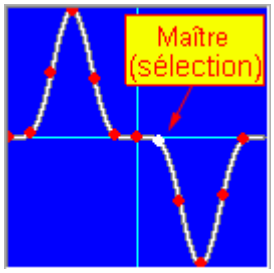
Visualisation de la sortie



Visualisation de la sortie (Bouton Fixture Out)

En mode *Fixture Out*, l'affichage donne les valeurs DMX résultant de la combinaison de la macro avec la valeur de référence. La primitive s'affiche toujours en gris mais la ligne blanche donne cette fois les valeurs réellement envoyées sur la sortie DMX. La ligne Cyan du haut représente la sortie maximale absolue (255) et la ligne Cyan du bas représente la valeur minimale (0). La ligne Cyan centrale représente 50%. Si la référence est une valeur de base 279, c'est à dire statique, elle s'affiche par une ligne orange. Si les valeurs de bases sont désactivées, la valeur de référence (émise par une préparation par exemple) s'affiche en vert.
Notez que les valeurs Min/Max DMX générées par la macro et combinées à la valeur de référence s'affichent sous la représentation graphique.

Suivi des valeurs DMX



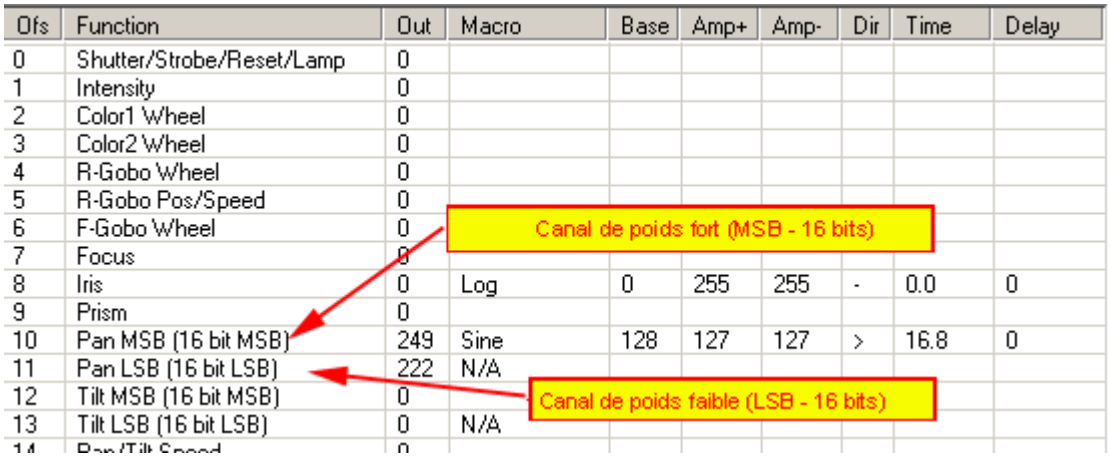
Suivi des valeurs DMX

La sortie DMX peut être affichée pour un ou plusieurs appareils avec les boutons *Track Ofs* ou *Track Fixt*. *Track Ofs* force l'affichage des canaux sélectionnés dans la liste pour les appareils sélectionnés sur le bureau (le Maître est affiché en blanc, les autres en rouge). En mode *Track Fixture,* le panneau affiche uniquement les canaux de l'appareil sélectionné - choisissez avec la souris les canaux à afficher.
Track Fixture est surtout utile pour appliquer des macros à plusieurs canaux - un

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

chaser sur les canaux d'un appareil DMX générique 173 ou pour créer des effets basés sur plusieurs canaux comme un effet d'arc-en-ciel avec la trichromie CMJ. Note : L'affichage ne montre les valeurs que pour les appareils de type identique au Maître de la sélection.

149 Liste des canaux (Macros)



Ofs	Function	Out	Macro	Base	Amp+	Amp-	Dir	Time	Delay
0	Shutter/Strobe/Reset/Lamp	0							
1	Intensity	0							
2	Color1 Wheel	0							
3	Color2 Wheel	0							
4	R-Gobo Wheel	0							
5	R-Gobo Pos/Speed	0							
6	F-Gobo Wheel	0							
7	Focus	0							
8	Iris	0	Log	0	255	255	-	0.0	0
9	Prism	0							
10	Pan MSB (16 bit MSB)	249	Sine	128	127	127	>	16.8	0
11	Pan LSB (16 bit LSB)	222	N/A						
12	Tilt MSB (16 bit MSB)	0							
13	Tilt LSB (16 bit LSB)	0	N/A						
14	Pan/Tilt Speed	0							

Liste des canaux

Cette liste permet de sélectionner les canaux de contrôle à programmer ou à afficher lorsqu'une macro les utilise déjà. Choisissez simplement avec la souris les canaux à afficher.

Note:
La liste donne les canaux dans l'ordre de leur assignation interne. Pour les appareils personnalisés utilisant le mode 16 bits (pan/tilt), cette liste peut être sensiblement différente de l'ordre dans lequel les canaux sont patchés (voir patch global 350 ou affichage des sorties DMX 116 pour plus de détails sur le patch des canaux de sortie).

Les colonnes

Ofs
Numéro du canal - attention ! le premier canal est le 0.
Function
Description fonctionnelle du canal de contrôle. Notez que pour les appareils définis par l'utilisateur, la colonne contient la description choisie par l'auteur du profil (cette description peut même être vide). Les canaux de basse et haute résolution des modes 16 bits sont notés MSB et LSB. Il n'est pas possible d'assigner des primitives ou tout autre paramètres aux canaux LSB. LightJockey utilise automatiquement la plus forte résolution possible et gère la séparation MSB/LSB en interne.

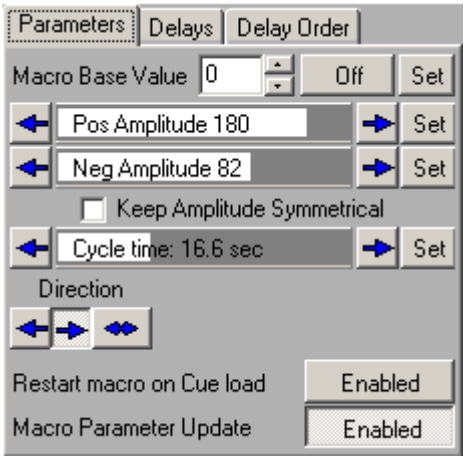
(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Out
Cette colonne donne la valeur de sortie en cours (*DMX output value*).
Macro
Nom de la primitive assignée.
Base
Valeur de base programmée. Si la valeur de base est désactivée, la case affiche *off*.
Amp+
Amplitude positive.
Amp-
Amplitude négative.
Dir
Direction programmée : > pour le sens avant, < pour le sens arrière, <> pour les aller-retours.
Time
Durée de cycle programmée.
Delay
Délai programmé. La valeur maximale admise est 8191.

150 Paramètres des macros génériques

Voir également Generic Macro Delays 281

En plus d'une primitive, le moteur de calcul des macros associe un certain nombre de paramètres avec chaque canal DMX.



Paramètres des macros

Utilisez les boutons *set* pour forcer l'application des paramètres affichés aux machines - pratique pour mettre à jour les machines esclaves après le réglage des

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

valeurs - ou pour synchroniser les paramètres de plusieurs machines.

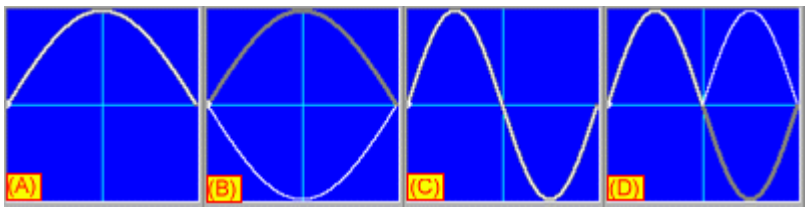
Valeur de base - *Base Value*

Lorsqu'une macro est programmée, elle peut être appliquée autour d'une valeur de base (par défaut, cette valeur est à 0). Le moteur de calcul utilise automatiquement la valeur de base pour placer les effets de la primitive et calculer la sortie DMX. Lorsque la valeur de base est désactivée, le moteur de calcul ajoute ou soustrait les valeurs données par la primitive *à la valeur DMX générée par les éléments de restitution actifs dans LightJockey.*
La valeur de base peut être désactivée en cliquant sur le bouton **Off**. Cliquez à droite sur la valeur de base pour ouvrir un menu contextuel avec les valeurs les plus usitées.

L'avantage de programmer une valeur de base réside dans le fait que le résultat de la macro sera prévisible puisqu'il travaille toujours sur la même valeur de base. Désactiver la valeur de base donne plus de souplesse sur le placement de l'effet - par exemple, une macro qui oscille autour d'une couleur avec la roue de couleur peut être associée à une séquence qui choisit une couleur différente à chaque scène. Au final, la roue de couleur oscille autour de la couleur choisie avec la séquence. Cette méthode présente toutefois quelques inconvénients : certaines combinaisons de valeurs DMX peuvent générer des commandes indésirables comme des initialisations ou des coupures de lampes.

Amplitudes Poisitives et Négatives

Les amplitudes positives et négatives dictent la taille de la macro, c'est à dire les facteurs d'amplification de la primitive. Les primitives évoluent de -1 à 1 ; les facteurs d'amplitude traduisent directement les valeurs minimales et maximales atteintes par la macro. Exemple : une amplitude positive de 45 donnera une macro dont la valeur maximale sera 45. Lorsque les amplitudes sont négatives, la primitive subit un effet miroir sur l'axe horizontal.



(A) *primitive 2*Sine* - amplitude positive = 255
(B) *primitive 2*Sine* - amplitude positive = -255 (primitive inversée)
(C) *primitive Sine* - amplitudes positive et négative = 255
(D) *primitive Sine* - amplitudes positive et négative = -255 (primitive inversée)

Durée de cycle - *Macro Cycle Time*

La durée de cycle détermine la vitesse de la macro ou le temps mis par la primitive pour effectuer un cycle complet. La durée peut être réglée de 0.4 à 595 secondes (soit 10 minutes environ). La résolution reste toutefois supérieure pour des durées

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

faibles. La valeur par défaut est 0, c'est à dire que la macro est statique.

Direction - *Macro Direction*
Utilisez les flèches de direction pour choisir le sens d'évolution de la macro (visualisée plus facilement en mode Track Offs). Le mode aller-retour (Bounce) ne prend pas en compte les délais.

Restart Macro on Cue Load
Si cette option est activée, charger la macro dans une préparation relance automatiquement tous les canaux affectés - pour plus de détails, voir Macros DMX génériques 266, index des canaux des canaux et délais. Cette option ne réinitialise les index que lorsque la macro est chargée comme part intégrante de la préparation, pas lorsqu'elle est ajoutée à une préparation ou qu'elle est chargée dans l'éditeur.

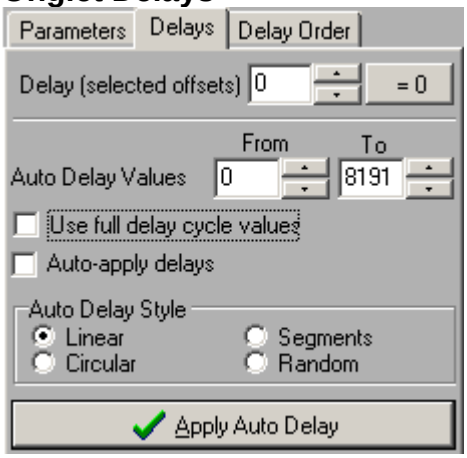
Macro Parameter update
Si cette option est désactivée, les paramètres modifiés ne sont pas réellement programmés. Gardez cette option désactivée pour modifier les paramètres et les primitives sans affecter les appareils sélectionnés.

151 Macros génériquesdélais

Voir Macros DMX génériques 266 pour plus de détails sur les délais et les index d'une macro.

Les délais et l'ordonnancement des délais sont réglés dans deux onglets différents.

Onglet Delays



Sélection manuelle des délais

Delay (selected offsets).
Utilisez ce champ pour donner les délais pour un ou plusieurs canaux de contrôles (sélectionnés dans la liste des canaux 278). Le délai maximal est de 8191. Cliquez avec le bouton de droite pour faire apparaître une liste des délais les plus usités (en pourcentage). La possibilité de donner des délais manuellement est désactivée si l'option *Auto-apply delays* (voir ci-dessous) est désactivée.

Valeurs de délais calculées

Il est souvent plus facile de laisser le moteur calculer les délais au lieu de les saisir manuellement.

Auto Delay Values From/To
Entrez les valeurs de début et de fin (From et To) d'intervalle puis cliquez sur **Apply Auto Delay** pour calculer de nouvelles valeurs (ou cochez **Auto Apply Delays**). La valeur maximale des délais est de 8191 - si la valeur de fin est inférieure à la valeur de départ, le moteur applique les délais sur l'intervalle start ->8191->0->end. Cliquez avec le bouton de droite sur les champs pour choisir dans une liste les valeurs les plus usitées (en pourcentage).

Use Full Delay cycle values
Cochée, cette fonction force le moteur à distribuer les valeurs de délai sur l'intervalle complet 0 - 8191 pour l'ensemble des projecteurs sélectionnés tout en prenant en compte le champs 'From'. Cocher cette option désactive le champ *Auto Delay To*.

Auto apply delays
Cochez cette option pour que les modifications soient appliquées directement. Si elle n'est pas activée, il vous faudra cliquer sur *Apply Auto Delay* pour visualiser le résultat.

Style de délais

Les délais automatiques peuvent être calculés et appliqués de manières très différentes : ce sont les styles de délais.
Notez que l'ordre dans lequel les délais sont appliqués aux appareils et aux canaux est déterminés par l'onglet **Delay Order** (voir ci-dessous).

Délais linéaires (par défaut) - *Linear Delay*
L'intervalle de délais (*from -> to*) est appliqué linéairement, les valeurs étant distribuées uniformément entre les appareils. Par exemple :

From/To = 0/8191; 10 appareils sélectionnés.
Appareil 1: délai = 0%
Appareil 2: délai = 10%
Appareil 3: délai = 20%
...
Appareil 8: délai = 80%
Appareil 9: délai = 90%

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Délais circulaires - *Circular Delay*
Les appareils sélectionnés sont séparés en un certain nombre de groupes (nombre de groupes choisi dans l'onglet Delay Order), les délais sont alors appliqués linéairement sur les appareils de chaque groupe. Par exemple :

From/To = 0/8191; 12 appareils; circular groups = 3 (4 appareils dans chaque groupe):
(Groupe 1)
Appareil 1: délai = 0%
Appareil 2: délai = 25%
Appareil 3: délai = 50%
Appareil 4: délai = 75%
(Groupe 2)
Appareil 5: délai = 0%
Appareil 6: délai = 25%
Appareil 7: délai = 50%
Appareil 8: délai = 75%
(Groupe 3)
Appareil 9: délai = 0%
Appareil 10: délai = 25%
Appareil 11: délai = 50%
Appareil 12: délai = 75%

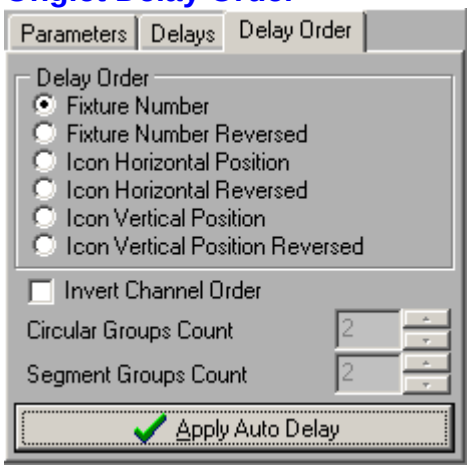
Délais segmentés - *Segmebts Delay*
Les appareils sélectionnés sont séparés en un certain nombre de groupes (nombre de groupes choisi dans l'onglet Delay Order), les délais sont alors égaux sur tous les appaeils d'un même groupe. Par exemple :

From/To = 0/8191; 12 appareils; segment groups = 4 (3 appareils dans chaque groupe):
(Group 1)
Appareil 1,2,3: Délai = 0%
(Group 2)
Appareil 4,5,6: Délai = 25%
(Group 3)
Appareil 7,8,9: Délai =50%
(Group 4)
Appareil 10,12,12: Délai =75%

Aléatoire - *Random*
Les délais sont appliqués aléatoirement, pris dans l'intervalle from/to.
Pour qu'un délai aléatoire soit appliqué à plusieurs canaux d'une même machine, utilisez les options Random Delay du menu Preferences pour choisir entre des délais par canaux *By Offset* (chaque canal reçoit un délai aléatoire individuel) et par machine (*By Fixture*, identique mais pour chaque machine pour tous les canaux sélectionnés).

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Onglet Delay Order



L'ordre dans lequel les auto-délais sont appliqués aux appareils est déterminé par les choix de cet onglet.
Fixture Number / Reversed: délais appliqués dans l'ordre des numéros d'appareils croissants ou décroissants (Reversed).
Icon horizontal Position/Reversed: délais appliqués en fonction de la position des icônes sur le bureau : de la gauche vers la droite (normal) ou de la droite vers la gauche (reversed).
Icon vertical Position/Reversed: délais appliqué en fonction de la position des icônes sur le bureau : de haut en bas (normal) ou de bas en haut (reversed).

Invert Channel Order
Normalement, lors de l'assignation de délais à plusieurs canaux du même appareil, les délais sont assignés dans l'ordre de la liste, de haut en bas. Cochez *Invert Channel Order* pour assigner les délais de bas en haut.

Circular Groups Count
Nombre de groupes pour la distribution circulaire des délais (voir paragraphe précédent)

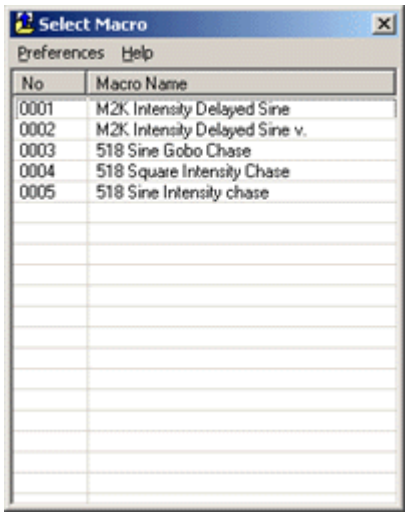
Segment Groups Count
Nombre de groupes pour la distribution segmentée des délais (voir paragraphe précédent)

152 Liste de sélection des macros

Liste de sélection des macros

Voir également Editeur de macros génériques 271

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Liste de sélection des macros

Utilise la liste de sélection des macros pour sélectionner une macro déjà existante afin de l'éditer ou de l'inclure dans une préparation.

Edition d'une macro
Pour éditer une macro existante, sélectionnez-la dans la liste, cliquez à droite sur son nom. Dans le menu contextuel, choisissez *Edit Macro*.
L'éditeur de macro 271 s'ouvre automatiquement s'il n'est pas déjà présent.
Vous pouvez également tirer le nom de la macro à la souris vers la fenêtre de l'éditeur ou sur un endroit vide du bureau. Si aucune option du menu Preferences n'est activée, double-cliquez sur une ligne de la liste pour envoyer la macro dans l'éditeur.

Ajouter une macro à une liste
Pour ajouter une macro à une préparation, tirez-la directement de la liste vers la zone macro du gestionnaire de préparation 194. Vous pouvez également cliquer à droite sur le nom de la macro et choisir *Add Macro to Cue* dans le menu contextuel.

Effacer un fichier de macro
Pour effacer une macro, cliquez à droite sur son nom dans la liste et choisissez *Delete Macro File* dans le menu contextuel.

Préférences
Browse to editor - Activée, cette option force LightJockey à charger la macro sélectionnée directement dans l'éditeur. Cette option permet de naviguer rapidement dans les macros déjà enregistrées.

Browse to Cue - Identique au précédent mais la macro est directement chargée dans la préparation en cours.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

153 Projecteur défini par lutilisateur

Avec cette fonction, l'utilisateur peut définir des profils de projecteurs non inclus dans les bibliothèques de LightJockey. Ces profils peuvent être enregistrés et réutilisés et même transférés sur d'autres systèmes LightJockey. Les profils gèrent toutes les fonctions habituelles de LightJockey y compris les palettes de position 138, les macros de mouvement 128 et les palettes 185 de couleur, de gobos et d'effets.

Note : les projecteurs définis par l'utilisateur ne sont utilisables avec le système de visualisation Offline Visualizer 366 que s'ils sont reliés à un profil Offline Visualizer correct 326

Pour utiliser un appareil défini par un profil utilisateur, configurez-le comme un appareil normal avec la fenêtre de configuration 46.

Pour définir un profil, il est nécessaire de configurer 46 un projecteur générique et de le placer sur le bureau (**user definable Appareil)**.

Voir également Définir un appareil générique (max 32 canaux, pan/tilt sur 16 bits) 298
Voir également Appareil générique Scanner 1 (8 bit, max 8 canaux, nombre limité d'effets) 286
Voir également Appareil DMX générique - Changeur de couleur,palettes de couleurs et contrôle d'intensité 295

154 Projecteur défini par lutilisateur - Generic Scanner 1

Icône d'un appareil de type Scanner 1

Ce modèle permet de contrôler de petits miroirs ou de petites lyres asservies qui n'ont pas été définies dans LightJockey.

Il concerne des projecteurs utilisant des mouvements sur 8 bits et un maximum de 8 canaux.
Le modèle Scanner 1 accepte les paramètres ci-dessous :

Contrôle d'intensité 146 avec shutter, strobe, Grand Master 152 et Blackout 158.
Pan et Tilt sur 8 bits 133, avec presets de positions et macros de mouvement.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Palettes de couleurs 163 sur 16 couleurs maximum.
Palettes de Gobos 158 sur 16 gobos maximum.

D'autres fonctions sont accessibles par les contrôles génériques 173.

Le profil peut être enregistré sur disque et réutilisé pour d'autres appareils compatibles avec le modèle.

Configuration du modèle
Pour configurer le modèle, choisissez **User Scanner 1** dans la liste des projecteurs disponibles (voir Configuration des appareils 46).
Le modèle Scanner 1 utilise par défaut 8 canaux DMX : ce nombre peut être réduit lors de la définition du profil. Note : peu importe le nombre de canaux réellement utilisé, le système d'auto-adressage allouera toujours 8 canaux pour le projecteur.

Une fois le projecteur configuré et une fois l'icône placée sur le bureau, vous pouvez définir les caractéristiques du projecteur. Voir Définir un profil de type Scanner 1 287

155 Définir un profil de type Scanner 1

Note : le profil Scanner 1 est donné à l'origine pour permettre une compatibilité ascendante. Les nouveaux profils ne devraient être créés qu'avec le modèle Generic Fixture 2Scribble7330.

Pour pouvoir utiliser le projecteur, il est nécessaire de définir l'ensemble des canaux de contrôle et éventuellement des valeurs spécifiques pour les palettes de gobos et de couleurs.

La fenêtre de configuration est accessible en cliquant sur l'icône du projecteur avec le bouton de droite et en activant la commande **Define Fixture Profile** du menu contextuel.

Lisez bien toutes les notes disponibles sur chaque canal avant de les configurer.

Définir le contrôle d'intensité pour le modèle Scanner 1 288
Définir le contrôle de Pan/Tilt pour le modèle Scanner 1 290
Définir le contrôle des couleurs pour le modèle Scanner 1 291
Définir le contrôle des gobos pour le modèle Scanner 1 293
Définir le contrôle des niveaux pour le modèle Scanner 1 294

Menu File

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Save Profile : sauvegarde le profil en cours sous un nom spécifique. Ce profil pourra être réutilisé par la suite. Attention : sauvegarder un profil ne remet pas à jour automatiquement les projecteurs qui l'utilisent déjà.

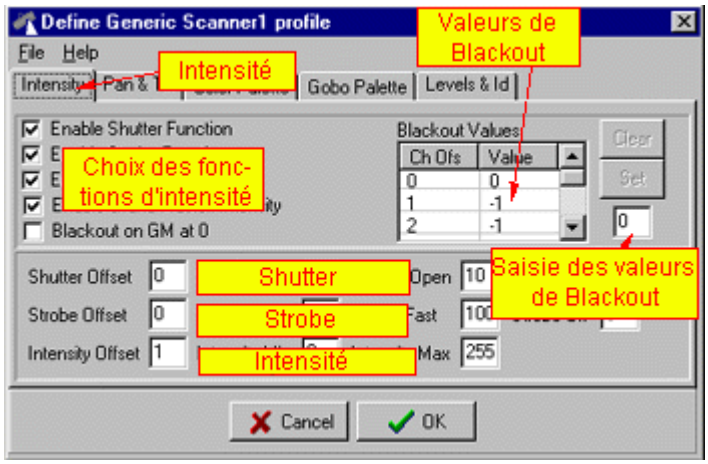
Load Profile : charge un profil dans l'appareil sélectionné.

Clear Profile : efface le profil en cours.

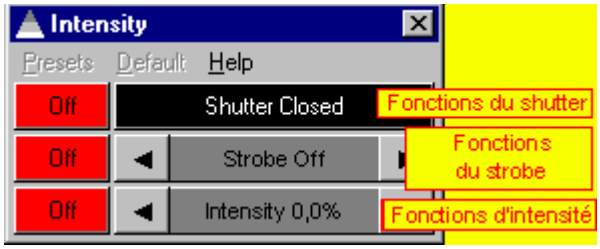
LightJockey place les profils définis dans le répertoire <Repertoire d'installation de LightJockey>\User\UserFixtures\<filename.SS1>

156 Modèle Scanner 1contrôle dintensité

Modèle Scanner 1 : contrôle d'intensité



Définition du contrôle d'intensité du modèle Scanner 1.
Utilisez cette fenêtre pour définir le contrôle d'intensité.



Contrôle d'intensité du modèle Scanner 1.

Seuls les contrôles activés lors de la définition seront visibles. Si aucun contrôle n'est activé dans la fenêtre de définition, le contrôle d'intensité ne sera pas accessible.

Notes
Shutter control : le contrôle du shutter doit se faire sur un seul canal DMX.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Strobe control : le contrôle du stroboscope doit se faire sur un seul canal DMX qui peut être le même que celui du shutter.
Intensity control : l'intensité doit être contrôlée par un seul canal DMX. Attention : la valeur DMX pour le noir doit être inférieure à celle du plein feu. Pour lier l'intensité aux masters d'intensité 152, les valeurs DMX doivent être valides c'est à dire entre 0 et la valeur maximale d'intensité.

Enable Shutter Function (Contrôle d'Intensité)
Pour activer le shutter, cochez cette option. Remplissez tous les champs nécessaires au contrôle du shutter.

Enable Strobe Function (Contrôle d'intensité)
Pour activer le strobe, cochez cette option. Remplissez tous les champs nécessaires au contrôle du stroboscope.

Enable Intensity Function (Contrôle d'intensité)
Pour activer le contrôle du dimmer, cochez cette option. Remplissez tous les champs nécessaires au contrôle du gradateur.

Enable Grand Master/Intensity (Contrôle d'intensité)
Cette option relie le contrôle d'intensité aux masters d'intensité 152. Si cette option n'est pas cochée, le Grand Master ne modifie pas l'intensité du projecteur. Ne cochez cette option que si le projecteur dispose d'un gradateur. Etant donné que le Grand Master effectue influe proportionnellement sur les valeurs DMX envoyées aux gradateurs, n'utilisez cette option que si les valeurs DMX sont comprises entre 0 et la valeur maximale d'intensité (voir ci-dessous).

Blackout on GM at 0
Si le projecteur ne dispose pas de contrôle d'intensité, cette option permet au Grand Master 152 de mettre tout de même le projecteur au noir si le niveau général d'intensité est ramené à 0.

Blackout Value Table
Ce tableau permet de donner à LightJockey les valeurs DMX nécessaires pour mettre le projecteur au noir. Le tableau contient les valeurs des 8 canaux utilisables (attention ! le premier canal est numéroté 0). Une valeur de -1 signifie que le canal ne rentre pas en compte dans l'extinction du faisceau avec la commande BlackOut. Si le projecteur dispose d'un gradateur ou d'un shutter, utilisez les valeurs de noir du shutter et/ou du gradateur.
Si aucune valeur n'est saisie dans le tableau, le projecteur ne répond pas à la commande Blackout.
Pour entrer une valeur, cliquez sur une ligne et rentrez une valeur dans la case Blackout puis cliquez sur Set. Pour ramener la case à -1, cliquez sur la ligne puis sur clear.

Shutter Data

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Utilisez ces champs pour configurer le contrôle en DMX du shutter.
Offset représente le numéro du canal de contrôle (sachant que le premier canal est 0). Shutter close est la valeur DMX nécessaire pour fermer le shutter (noir) ; Shutter open représente la valeur d'ouverture du shutter.

Strobe Data

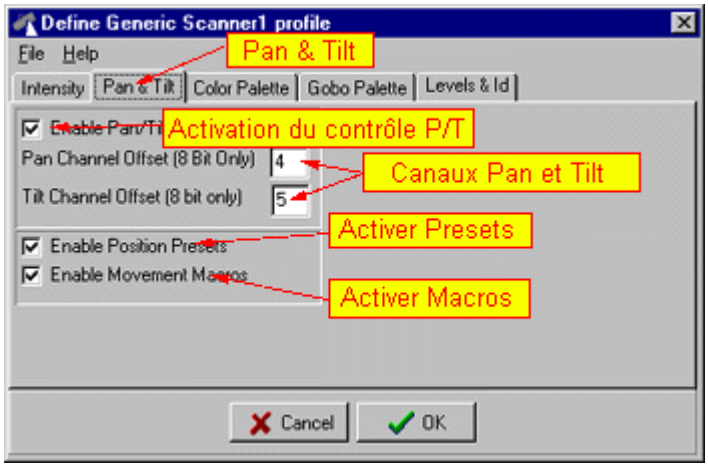
Utilisez ces champs pour configurer le contrôle du stroboscope.
Offset représente le numéro du canal (sachant que le premier canal est 0). Strobe slow représente la valeur pour la vitesse la plus lente. Strobe fast représente la vitesse la plus élevée.

Intensity Data

Utilisez ces champs pour configurer le contrôle d'intensité.
Offset représente le numéro du canal (sachant que le premier canal est 0). Intensity min représente la valeur DMX pour laquelle le projecteur est au noir (ou au minimum d'intensité). Intensity max représente la valeur DMX pour l'ouverture maximale d'intensité. La valeur DMX pour le minimum doit être inférieure à la valeur DMX pour le maximum d'intensité.

Voir également Définir un profil de type Scanner 1 287

157 Modèle Scanner 1contrôle du Pan et du Tilt



Définition du contrôle de Pan et Tilt pour le modèle Scanner 1.
Utilisez cette fenêtre pour configurer le contrôle du pan et du tilt pour le modèle Scanner 1.
Le modèle Scanner 1 ne supporte que la résolution sur 8 bits.

Notes
Pour que le contrôle Pan/Tilt fonctionne correctement, chaque paramètre doit être contrôlé par un seul canal. Les valeurs de contrôle doivent utiliser la plage de valeurs 0 à 255.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Enable Pan/Tilt Control

Cette option active le contrôle de mouvement pan/tilt 133 standard. C'est le seul mode de contrôle disponible pour le modèle Scanner 1.

Pan/Tilt Channel offsets

Utilisez ces champs pour donner le numéro des canaux de contrôle du Pan et du Tilt de l'appareil. Attention : le premier canal de la machine est le canal 0.

Enable position presets

Activez cette option pour utiliser le système de presets de position 138 de LightJockey.

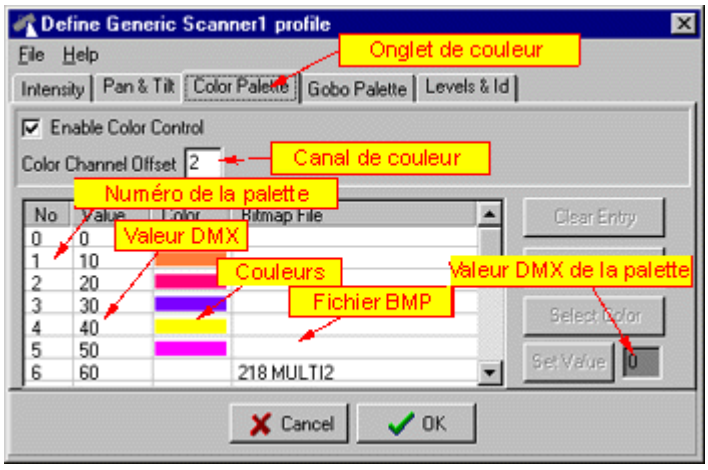
Enable Movement macros

Cette option permet au projecteur d'utiliser le système de macro de mouvements 128 associé au contrôle de Pan/Tilt.

Voir également Définir un profil de type Scanner 1 287

158 Modèle Scanner 1contrôle des couleurs

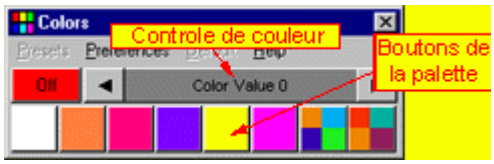
Modèle Scanner 1 : contrôle des couleurs



Fenêtre de définition du contrôle des couleurs.
Utilisez cette fenêtre pour configurer le contrôle des couleurs du modèle Scanner 1.

Voir également contrôle des couleurs 163

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Contrôle des couleurs du modèle Scanner 1.

Notes
Le système de contrôle des couleurs du modèle Scanner 1 ne supporte qu'un seul canal de commande sur 8 bits. Il permet toutefois de définir une palette de 16 couleurs maximum à l'aide du système de couleurs Windows.

Enable Color Control
Cette fonction permet d'activer le contrôle des couleurs.

Color Channel offset
Utilisez ce champ pour indiquer le numéro de canal de contrôle des couleurs.
Attention : le premier canal de l'appareil est 0.

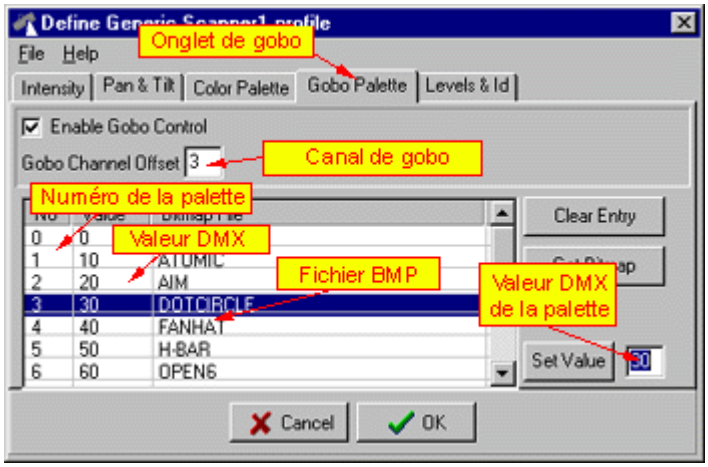
La palette de couleurs
Pour définir les valeurs de la palette de couleurs, sélectionnez la ligne souhaitée pour la couleur dans la liste.
Choisissez la couleur correspondante en cliquant sur **get color** ou **get bitmap**.
Enfin, entrez la valeur DMX correspondante dans la palette et cliquez sur **Set Value**.
Pour supprimer une entrée, cliquez sur la ligne correspondante pour la mettre en surbrillance puis sur **Clear Entry**. Une valeur DMX de -1 indique une palette non utilisée.
Attention : si vous choisissez un fichier image (Bitmap file) pour une entrée de la palette, le fichier choisi doit être présent dans le répertoire Windows choisi par défaut.

Seules les palettes dont les valeurs sont définies apparaîtront dans le contrôle des couleurs.

Voir également Créer des fichiers bitmap personnalisés 327
Voir également Définir un profil de type Scanner 1 287

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

159 Modèle Scanner 1contrôle des gobos



Fenêtre de définition du contrôle des gobos.
Utilisez cette fenêtre pour définir le contrôle des gobos pour le modèle Scanner 1.

Voir également Contrôle des gobos 158

Contrôle des gobos du modèle Scanner 1.

Notes
Le système de contrôle de gobos Scanner 1 n'accepte qu'un seul canal de contrôle sur 8 bits. Il permet également de définir une palette de 16 gobos maximum à l'aide des fichiers bitmap de Windows.

Enable Gobo Control
Active le contrôle des gobos pour le modèle Scanner 1.

Gobo Channel offset
Utilisez ce champ pour donner le numéro du canal de contrôle des gobos. Attention : le premier canal de contrôle du projecteur est 0.

La palette de gobos
Pour définir une entrée de la palette de gobos, sélectionnez une ligne dans la liste. Choisissez un fichier bitmap pour le gobo correspondant avec la commande **get bitmap**. Enfin, avec la commande **Set Value**, entrez une valeur DMX correspondant au gobo défini. Pour supprimer une entrée de la palette, sélectionnez la ligne correspondante pour la mettre en surbrillance et cliquez sur **Clear Entry**. Une valeur DMX de -1 indique que l'entrée de la palette n'est pas utilisée.

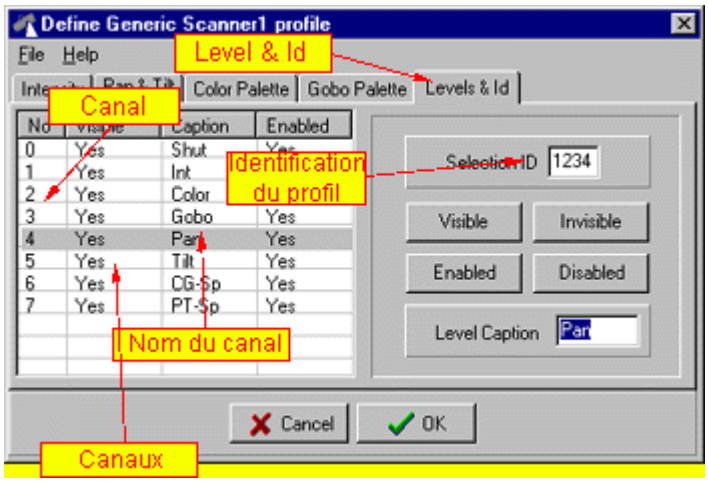
(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Attention : lorsque vous choisissez un fichier image (bitmap file) pour une entrée de la palette, celui-ci doit être présent dans le répertoire de Windows choisi par défaut.

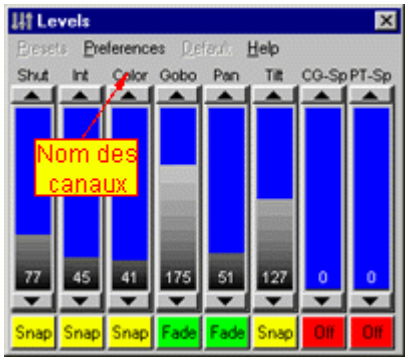
Seules les entrées dont les valeurs DMX sont définies apparaîtront dans la palette du contrôle des gobos.

Voir également Créer des fichiers bitmap personnalisés pour les palettes 327
Voir également Définir un profil de type Scanner 1 287

160 Modèle Scanner 1contrôle de niveaux



Fenêtre de configuration des niveaux
Utilisez cette fenêtre pour définir le contrôle des niveaux des paramètres pour le modèle Scanner 1.


Levels
Presets Preferences Default Help
Shut Int Color Gobo Pan Tilt CG-Sp PT-Sp
Nom des canaux
77 45 41 175 51 127 0 0
Snap Snap Snap Fade Fade Snap Off Off

Contrôle des niveaux pour le modèle Scanner 1.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Voir également Définir un profil de type Scanner 1 287
Voir également Contrôles DMX générqiues 173

Notes
Le contrôle des niveaux du modèle Scanner 1 accepte un maximum de 8 canaux DMX en résolution 8 bits. Ces canaux peuvent être assignés à l'intensité, aux mouvements Pan/Tilt, aux couleurs et aux gobos. Les autres fonctions doivent être programmées avec le contrôle des niveaux.

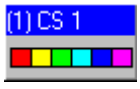
Configuration du contrôle des canaux

Il est possible de donner un nom à chaque canal individuellement. Sélectionnez les lignes choisies dans le tableau des canaux et entrez un nom dans la colonne Caption.

Réduire le nombre de canaux du modèle
Par défaut, le modèle Scanner 1 contrôle 8 canaux - tous activés et visibles. Si le projecteur que vous définissez utilise moins de 8 canaux DMX, réduire le nombre de canaux du modèle permet d'économiser des canaux utilisables pour d'autres projecteurs. Pour désactiver les canaux inutilisés, sélectionnez-les dans le tableau et cliquez sur Disable : ces canaux seront disponibles pour les autres appareils configurés dans LightJockey. Les canaux ainsi désactivés ne sont plus pris en compte par la fonction auto-address de la fenêtre de configuration 46.

Selection Id
L'onglet Selection Id est un paramètre optionnel permettant à LightJockey de distinguer plusieurs types de projecteurs définis avec le modèle Scanner 1 : il comprend 4 caractères définis par l'utilisateur. Utilisez ce champ pour éviter que des valeurs DMX ne soit envoyées à des projecteurs non compatibles avec l'appareil maître de la sélection 117.
Note : les paramètres comme l'intensité ou la position pan/tilt sont des contrôles compatibles automatiquement et seront transmis quels que soient le type des autres appareils.

161 Appareils définis par lutilisateur: Changeur de couleur Color Scroller 1



Icône de changeur de couleur

Ce modèle de changeur de couleur défini par l'utilisateur est un cas spécial de

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

système DMX générique qui permet de contrôler comme un seul appareil un projecteur traditionnel équipé d'un changeur de couleur. Il dispose également d'un système de palette de couleurs programmable en fonction des filtres qui équipent le changeur.

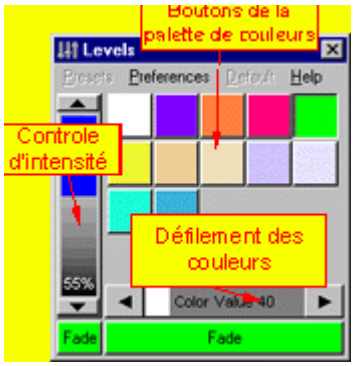
La plupart du temps, les changeurs de couleur sont des accessoires ajoutés à un projecteur traditionnel (un PAR contrôlé par un gradateur). Par conséquence, l'adresse DMX de la source de lumière n'est pas forcément adjacente à celle du changeur de couleur comme c'est le cas avec les systèmes automatisés habituels.

Configurer le changeur de couleur

Pour configurer un changeur de couleur, choisissez **Color Scroller 1** dans la liste des projecteurs disponibles (voir configuration des appareils 46

).
Lors de l'adressage DMX de l'appareil, c'est l'adresse DMX de la source de lumière qui doit être donnée - pas celle du changeur de couleur.

Une fois l'icône du changeur placé sur le bureau, chaque appareil doit recevoir l'adresse DMX du système de changement de couleur et (optionnellement) les valeurs pour les différents filtres qui l'équipent - voir Définir un profil Color Scroller 297.



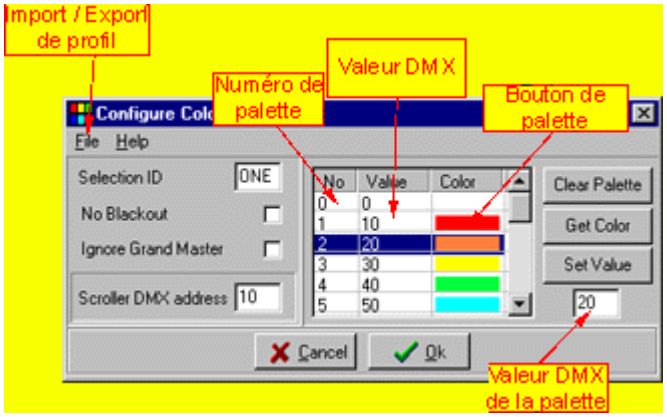
Contrôle des changeurs de couleur

Une fois que le changeur a été complètement configuré, il peut être programmé comme n'importe quel autre appareil par le panneau illustré ci-dessus. Il comprend une barre de défilement 184 pour le contrôle de l'intensité et une barre pour le choix des couleurs. Si le système de palette a été configuré, les couleurs peuvent être activées en cliquant directement sur les boutons correspondants.

Voir également Off,Snap,Fade 126

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

162 Définir un profil Color Scroller



Fenêtre de définition du profil Color scroller

Pour ouvrir cette fenêtre, cliquez avec le bouton de droite sur l'icône de l'appareil et choisissez **Define Fixture Profile** dans le menu contextuel.

No Blackout
Par défaut, le modèle effectue un blackout 158 en réduisant son canal d'intensité à 0. Ceci peut être évité en cochant cette option.

Ignore Grand Master
Par défaut, l'intensité du modèle est contrôlée par le Grand Master 152. Ceci peut êre désactivé en cochant cette option.

Scroller DMX address
Adresse DMX du système de changement de couleur. Elle doit être comprise entre 1 et 2048 pour les versions Club et PCMCIA de LightJockey et entre 1 et 512 pour les versions ADP, DJ et USB. Pour la version Club ou PCMCIA, l'adresse est calculée comme suit : *Adresse du changeur+((No de sortie - 1) x 512)*, tenant compte du fait que la première adresse configurable sur le changeur est 1.
Exemple : changeur à l'adresse 10 DMX sur la sortie 3 donnera 10 + (3-1) x 512 = 1034.
Note : LightJockey ne vérifie pas que l'adresse choisie a déjà été assignée à un autre appareil : c'est à l'utilisateur de vérifier que l'adresse choisie est correcte et ne chevauche aucune autre machine. Cette adresse supplémentaire n'est pas non plus prise en compte par la fonction Auto Address de la Fenêtre de configuration 46 : cela signifie que d'autres appareils adressés par la suite peuvent venir chevaucher l'adresse du changeur de couleur sans vérification de la part de LightJockey.

Configuration de la palette de couleurs
Le modèle Color Scroller accepte une palette de 20 filtres maximum (numéroté de 0 à 19). Pour régler les valeurs (DMX et couleur) d'un bouton, cliquez sur la ligne correspondante pour la mettre en surbrillance. Cliquez sur **Get Color** pour choisir

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

une couleur dans la palette Windows. Entrez une valeur dans le champ DMX value et cliquez sur **Set Value**.
Pour effacer une entrée de la palette, sélectionnez sa ligne et cliquez sur **Clear Palette**.

Selection Id

Le champ Selection Id est un paramètre optionnel qui permet à LightJockey de distinguer différents modèles créés à partir du système Color Scroller 1 (des changeurs avec différents rouleaux par exemple). Il est composé de 4 caractères. Lorsqu'une valeur est réglée avec la barre de défilement 184 ou avec un bouton de la palette, la valeur est envoyée à tous les changeurs selectionnés 117. En utilisant un Id différent pour chaque type de changeur, les valeurs DMX ne sont envoyées qu'aux appareils portant la même valeur de champ Selection Id que le projecteur maître 117.

Menu File

Save Profile : enregistre le profil créé dans un fichier sous un nom choisi par l'utilisateur. Ce profil pourra être réutilisé pour d'autres appareils.

Load Profile : charge un profil déjà enregistré dans le changeur sélectionné. Charger un profil ne modifie pas l'adresse DMX.

Clear Profile : efface le profil choisi.

LightJockey enregistre les fichiers de profil dans le répertoire : <Répertoire de LightJockey >\User\UserFixtures\<nomdefichier.SC1>

163 Définir un appareil de type Generic Fixture 2

Voir également Importer un profil d'appareil défini par l'utilisateur 309

Pour utiliser le modèle Generic Fixture 2, il faut d'abord définir ses canaux de contrôle, ses fonctions et éventuellement son système de palettes de couleurs et gobos. Définir un profil - hormis pour les appareils très simples - requiert une bonne connaissance de son protocole DMX 54.
Lisez attentivement le détail de tous les onglets de configuration avant de définir un profil.

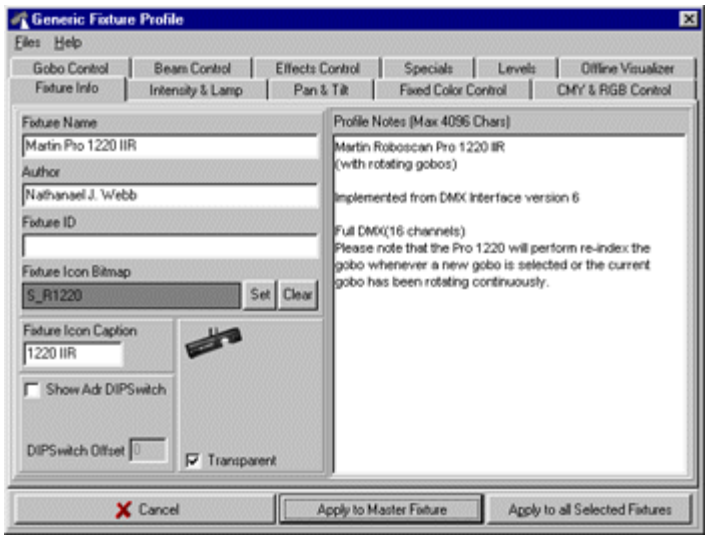
Le modèle Generic Fixture 2 est limité à 32 canaux DMX adjacents et accepte le contrôle en 16 bits du pan et du tilt.
Par défaut, le système de contrôle générique des canaux 173 configure les 32 canaux en mode 8 bits. La fenêtre de configuration permet de définir toutes les propriétés du profil.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Pour définir un nouveau profil ou en modifier un existant, configurez un appareil **generic fixture 2** dans la fenêtre de configuration 46. Donnez une adresse DMX valide pour le modèle. Si l'appareil à modéliser est déjà connecté à LightJockey, donnez au modèle l'adresse du projecteur connecté.
Assurez-vous que cette adresse ne chevauche pas les plages de contrôle des autres appareils configurés et réservez assez de canaux pour tous les canaux de contrôle. Définir un profil avec une adresse incorrecte provoque des résultats assez déroutants.

Une fois l'icône du nouvel appareil placée sur le bureau, ouvrez la fenêtre de définition du profil en cliquant avec le bouton de droite de la souris sur l'icône du projecteur. Cliquez ensuite sur **Define Fixture Profile** dans le menu contextuel. L'icône est automatiquement sélectionnée comme maître de la sélection 117

.



Fenêtre de définition d'un profil Generic Fixture 2.

La fenêtre est constituée d'une série d'onglets contenant chacun les propriétés des effets programmables.

Chaque changement doit être validé en cliquant sur le bouton Apply pour qu'il soit visible sur la sortie.

Le bouton **Apply to Master Fixture** applique uniquement les modifications au maître de la sélection 117 alors que **Apply to all Selected Fixtures** ouvre une nouvelle fenêtre 307 pour permettre de sélectionner les appareils qui doivent prendre en compte les modifications.

Appliquer un profil à un projecteur modifie de manière dynamique ses options de contrôle : il est donc possible de programmer un projecteur tout en définissant son profil. Cette fonction permet également de tester le profil au fur et à mesure qu'il est

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

établi.

NOTE
Si une autre icône de projecteur est sélectionnée sur le bureau pendant la définition du profil, le contenu de la fenêtre de définition change en fonction de la nouvelle sélection et toute modification non appliquée à la précédente sélection est perdue.

Cliquez sur

pour appliquer le profil à la sélection.
Cliquez sur

pour appliquer le profil et fermer la fenêtre.
Cliquez sur

pour annuler les changements et fermer la fenêtre. Le profil reste inchangé.

Menu Fichier

Save Profile : applique les changements à la sélection et enregistre le profil dans un fichier sous un nom choisi par l'utilisateur. Le profil peut être chargé par la suite dans d'autres appareils qui seront configurés depuis la fenêtre de configuration 46 standard. Attention : les profils chargés ne sont pas dynamiques et sauvegarder les modifications d'un profil existant ne met pas automatiquement à jour les autres projecteurs utilisant ce profil.
Voir également Exporter un profil défini par l'utilisateur 308

Load Profile : charge un profil déjà enregistré dans la sélection.

Clear Profile : efface de la sélection le profil chargé.

LightJockey enregistre les fichiers de profil dans le répertoire <Répertoire de LightJockey >\User\UserFixtures\<nomdefichier.GS2>.

Contrôles disponibles

Le profil utilise deux types de contrôles :
Les contrôles dynamiques 301 qui permettent à l'utilisateur de choisir entre différentes valeurs (en général par le biais de barres de défilement 184 ou de palettes sur le contrôle final). Certaines fonctions dynamiques peuvent être associées à des palette 304.
Les contrôles statiques 303 qui permettent de contrôler des valeurs spécifiquement définies sur un ou plusieurs canaux de contrôle comme l'initialisation du projecteur ou l'amorçage de la lampe.

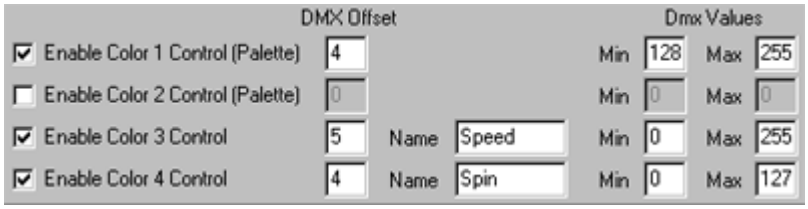
Onglet Fixture Info 311
Onglet Intensity & Lamp 312
Onglet Pan & Tilt 323
Onglet Fixed Color 314

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Onglet Gobo 315
Onglet Beam 317
Onglet Effects 317
Onglet Special 318
Onglet Levels 320
Onglet Offline Visualizer 326

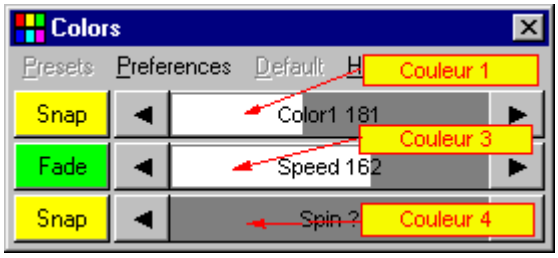
Voir également Fonctions dynamiques 301
Voir également Fonctions statiques 303
Voir également Palettes définies par l'utilisateur 304 Voir également Personnalisation des palettes pour les appareils de LightJockey 122.

164 Fonctions dynamiques définies par lutilisateur


DMX Offset
Dmx Values
Enable Color 1 Control (Palette) 4 Min 128 Max 255
Enable Color 2 Control (Palette) 0 Min 0 Max 0
Enable Color 3 Control 5 Name Speed Min 0 Max 255
Enable Color 4 Control 4 Name Spin Min 0 Max 127

Définition d'un contrôle dynamique (contrôle des couleurs)

Les fonctions dynamiques travaillent généralement sur un canal DMX 8 bits (0 à 255). Leur apparence finale résulte généralement en une barre de défilement 184 sur la fenêtre de contrôle 152.



Contrôle correspondant

Une exception est faite pour le mouvement pan/tilt 323 qui peut recevoir 2 canaux pour chaque paramètre en résolution 16 bits.

La plupart des fonctions dynamiques ont un nom - Intensity, Focus, Iris ... La

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

majorité de ces fonctions sont compatibles entre plusieurs types d'appareils 121 : cela signifie qu'elles pourront être programmées en une seule fois sur une sélection d'appareils de types différents.
D'autres fonctions sont plus génériques - Beam 1, Effect 2 ... mais comme leur nom l'implique, leur barre de réglage apparaîtra sur la fenêtre de contrôle 152 correspondante.

Pour définir une fonction, cochez la case correspondante et donnez le numéro du canal correspondant (DMX Offset) et les valeurs minimales et maximales utilisables. Si aucune valeur spéciale n'est requise, entrez 0 pour le minimum et 255 pour le maximum.
IMPORTANT : Le premier canal programmable sur un projecteur n'est pas 1 mais 0 (DMX Offset). LightJockey utilise un décalage (Offset) par rapport au premier canal et non une numérotation absolue.

Entrer les valeurs minimales et maximales n'impose pas une limitation supérieure ou inférieure sur la sortie DMX (voir patch global 350) : elles limitent juste la zone d'intervention accordée à la barre de défilement. Cela signifie en particulier que plusieurs fonctions peuvent partager le même canal en utilisant différents intervalles. Ces fonctions peuvent même être affectées sur plusieurs onglets de contrôle (par exemple, l'iris et la sélection des gobos peuvent utiliser deux intervalles différents du même canal DMX). Ce cas de partage n'est pas rare sur les système asservis.

Sur la fenêtre finale de contrôle, la valeur réglée avec la barre de défilement sera affichée en décimal ou en pourcentage.
Si la valeur actuellement émise sur la sortie est hors de la zone d'activité de la barre, celle-ci affiche ' ?'.

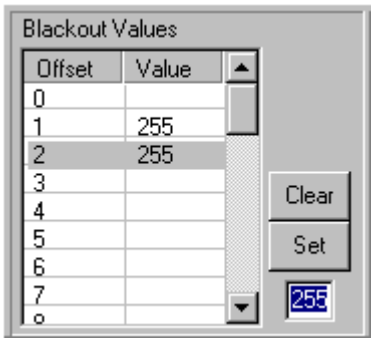
Certaines fonctions utilisent des limites plus significatives que minimum/maximum. Ainsi le strobe, par exemple, dispose d'un champ Slow (lent) et d'un champ Fast (rapide). Cela permet aux fonctions compatibles sur plusieurs types de projecteurs 121 d'être appliquées à une sélection d'appareils de types différents avec un même effet résultant. Régler le strobe à 25% commandera à tous les appareils sélectionnés d'ouvrir leur stroboscope à 25 % de sa vitesse et non pas simplement à 25% de l'intervalle de commande dans la mesure où celui-ci peut être codé différemment dans le protocole DMX par plusieurs fabricants.

Certaines fonctions ont un champ 'Name' qui permet à l'utilisateur de donner un nom plus spécifique pour la fonction réellement contrôlée - 'Vitesse' par exemple ou 'Couleur' : l'affichage de la barre de défilement sera plus parlant.

Voir également Palettes définies par l'utilisateur 185.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

165 Fonctions statiques définies par lutilisateur

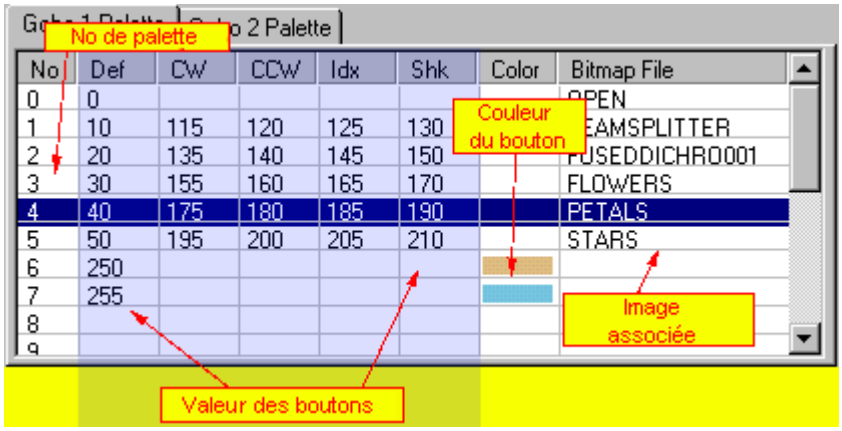


Exemple de fonction statique (Blackout)

Les fonctions statiques permettent de définir des commandes à base de valeurs prédéfinies sur un ou plusieurs canaux DMX.
Par exemple, une commande comme l'extinction de lampe (Lamp Off) est réalisée à base d'une valeur spécifique sur un canal de contrôle, les autres canaux de commande étant à 0.
Un contrôle statique de LightJockey permet d'émettre simultanément plusieurs valeurs spécifiques sur tout ou partie des 32 canaux utilisables pour définir un projecteur.
Pour définir les valeurs de la fonction statique, sélectionnez les lignes correspondant aux canaux du projecteur (attention : le premier canal du projecteur est 0 et non 1), entrez une valeur dans le champ en bas à droite et cliquez sur **Set**.
Pour annuler une ou plusieurs valeurs, sélectionnez les lignes et cliquez sur le bouton Clear. Lorsque qu'on active une fonction particulière (Lamp On par exemple), les valeurs sont envoyées aux canaux correspondants : si aucune valeur n'a été entrée, rien n'est envoyé. Attention : certaines fonctions doivent être activées pour pouvoir saisir une valeur dans le profil.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

166 Palettes définies par lutilisateur



Liste de définition des palettes

Définir les entrées d'une palette

Chaque bouton de la palette peut recevoir une couleur ou une image bitmap pour visualiser son effet comme sur les palettes des appareils définis d'origine dans LightJockey. Chaque bouton peut également recevoir jusqu'à 5 valeurs.

Sélectionner les fonctions de la palette

Note : si le projecteur n'a pas de fonctions multiples, il n'est pas nécessaire de définir les fonctions de la palette - voir ci-dessous.

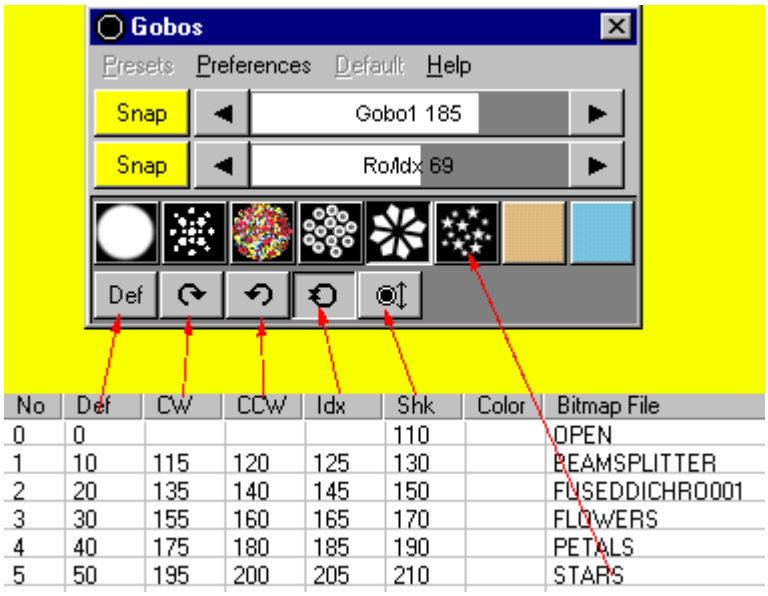
Certains appareils très complexes peuvent avoir plusieurs fonctions pour le même effet selon la valeur DMX émise.
L'exemple typique concerne les gobos où la 'fonction' (statique, tournant, indexé...) de chaque gobo est fixée par une valeur différente du même canal de contrôle.

Exemple :

Valeur DMX pour	Statique		Tournant SH		Tournant
SAH	Indexé	Shake			
Open	0				110
Gobo 1	10	115	120	125	130
Gobo 2	20	135	140	145	150
Gobo 3	30	155	160	165	170
etc..					

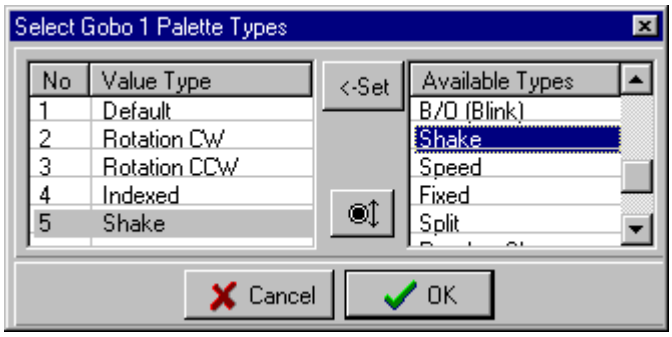
Pour sélectionner les différentes fonctions des gobos, LightJockey autorise 5 valeurs par palette.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



No	Def	CW	CCW	Idx	Shk	Color	Bitmap File
0	0				110		OPEN
1	10	115	120	125	130		BEAMSPLITTER
2	20	135	140	145	150		FUSEDDICHRO001
3	30	155	160	165	170		FLOWERS
4	40	175	180	185	190		PETALS
5	50	195	200	205	210		STARS

Par défaut, ces 5 fonctions sont définies comme Def (pour défaut). Pour activer ou éditer une fonction de la palette sélectionnée, cliquez sur **Palette Functions** dans la partie inférieure droite de l'onglet.



Assignez une fonction en sélectionnant le numéro de la fonction (1-5) dans la partie gauche puis sélectionnez la fonction dans la liste de droite et cliquez sur **<-Set**. Vous pouvez aussi utiliser la souris pour faire glisser la fonction dans la liste. Les fonctions sont prédéfinies et il n'est pas possible d'en définir de nouvelles.

Donner des couleurs aux palettes

Chaque bouton de la palette peut recevoir une couleur ou une image (si aucun des deux n'est assigné, le bouton s'affiche en noir). Il n'est pas possible d'assigner à la fois une couleur et une image au même bouton.

Pour choisir une couleur, sélectionnez la ligne correspondante dans la liste et cliquez sur **Select Color**. Utilisez la fenêtre de sélection de couleur standard de Windows pour choisir la couleur du bouton.

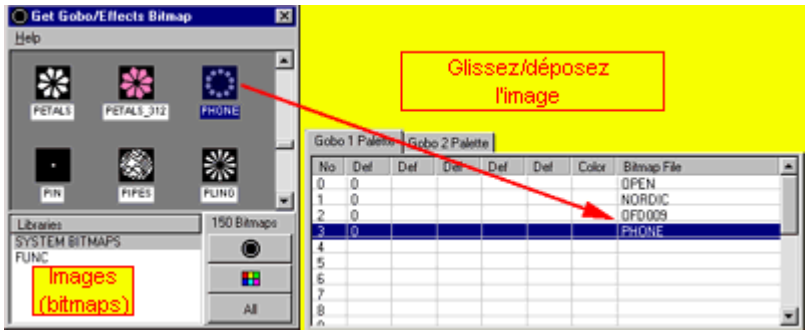
Pour améliorer la fonctionnalité de la palette, il est fortement conseillé d'assigner des

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

couleurs aux boutons de fonctions plutôt que des images.

Assigner une image à un bouton

Pour assigner une image, cliquez sur **Bitmaps** pour ouvrir la fenêtre de sélection.



Choix d'une image de type Bitmap

Faîtes glisser avec la souris l'image choisie sur le bouton de la palette. Vous pouvez également mettre la ligne correspondant au bouton en surbrillance avec le clavier ou la souris et double-cliquer sur l'image à assigner. Note : il n'est pas possible d'assigner des images représentant la gestion des couleurs aux gobos ou des images représentant les gobos aux boutons des palettes de couleurs.

Cliquez sur les boutons de couleur et gobo pour basculer entre les images destinées aux gobos ou aux couleurs.

LightJockey offre la possibilité d'organiser les images en différentes bibliothèques (libraries). Elles sont listées sous les images. Pour afficher le contenu d'une bibliothèque particulière, cliquez sur son nom dans la liste. Pour voir toutes les images, cliquez sur **All**.

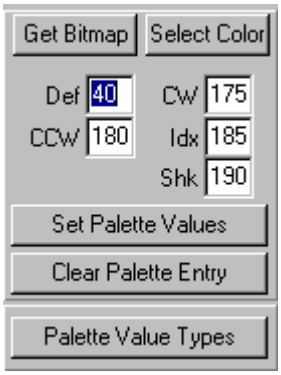
LightJockey est livré avec de nombreuses images représentant les fonctions de couleurs, les gobos et les effets - c'est essentiellement en définissant des appareils d'autres marques que Martin qu'il vous manquera les images correspondant exactement aux effets programmables. Dans ce cas, vous pouvez créer des images personnalisées assignables aux boutons des palettes : voir pour cela Création d'images personnalisées pour les boutons de palettes 327.
Note : les images disponibles pour les palettes d'effets/gobos et de couleur ne sont pas les mêmes : pour pouvoir utiliser les images de gobos sur les couleurs et vice versa, vous devez copier les fichiers d'un répertoire à l'autre. Voyez pour cela Création d'images personnalisées 327.

Saisie des valeurs de la palette

Pour saisir les valeurs DMX de chaque bouton de la palette, sélectionnez la ligne correspondant dans la liste et entrez les valeurs dans les cases correspondantes à droite. Les noms définissant chaque valeur correspondent aux valeurs définies pour la palette et changent de manière dynamique avec le type de valeur sélectionné. Si un bouton en particulier n'a pas toutes les fonctions définies pour les autres - le gobo

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Open par exemple n'a pas de fonction d'indexation ou de rotation - laissez le champ correspondant libre : la fonction ne sera pas disponible sur le panneau de contrôle final. Une fois les valeurs saisies, cliquez simplement sur **Set Palette Values**.
Le bouton **Clear Palette Entry** efface toutes les informations saisies dans la ligne y compris les couleurs et les images.

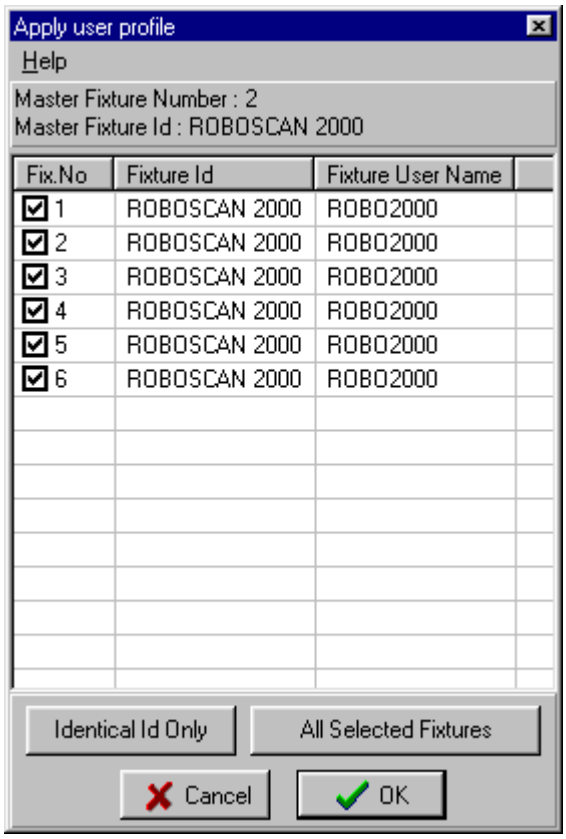


Definir des palettes simples
Si le projecteur à modéliser dispose de fonctions simples, il n'est pas forcément nécessaire d'utiliser plusieurs fonctions sur chaque bouton des palettes. Entrez les valeurs DMX correspondant aux boutons dans la colonne Def la plus à gauche, dans le premier champ de données. Si toutes les valeurs DMX sont dans la même colonne, seuls les boutons concernés s'afficheront sur le panneau de contrôle final.

167 Appliquer un profil personnalisé à plusieurs machines

Appliquer un profil personnalisé à plusieurs machines

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Utilisez cette fenêtre pour appliquer le profil que vous avez défini à plusieurs machines sélectionnées[117].

Cliquez sur les lignes pour sélectionner ou désélectionner les appareils.

Cliquez sur **Identical Id Only** désélectionne les appareils dont le paramètre Fixture Id[311] est différent du maître de la sélection.
Cliquez sur **All Selected Fixtures** pour cocher tous les projecteurs sélectionnés.

Cliquez sur **OK** pour appliquer le profil à tous les projecteurs cochés.
Cliquez sur **Cancel** pour annuler l'opération sans appliquer le profil.

168 Exporter un profil défini par lutilisateur

Exporter un profil défini par l'utilisateur

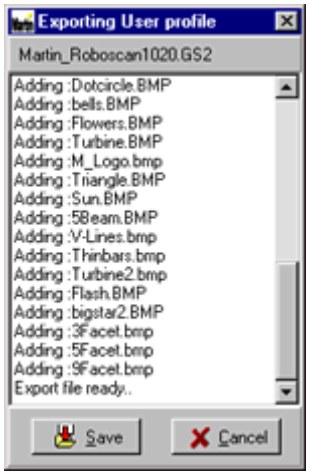
Voir également Importer un profil défini par l'utilisateur[309]

Utilisez la fonction d'exportation pour créer un fichier unique contenant le profil du projecteur et l'ensemble des images utilisées pour les palettes, y compris celles que

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

vous avez créées. Une fois qu'un fichier d'exportation a été créé et enregistré, il peut ensuite être réimporté sur une station LightJockey.

Pour exporter un profil, assurez-vous que le profil est bien enregistré sur le disque dur avec la fonction Save de la fenêtre de définition du profil 298 situé dans le menu File.
Une fois que le profil a été sauvegardé, ouvrez la fenêtre de configuration 46 et retrouvez le profil dans la liste des appareils User-Defined Fixtures.
Sélectionnez le profil, cliquez avec le bouton de droite et cliquez sur **Create Export File** dans le menu contextuel pour générer une liste de fichiers d'exportation.



Liste de fichiers d'exportation

Pour exporter un fichier vers le disque, cliquez sur **Save** et utilisez la fenêtre de sauvegarde standard de Windows.
LightJockey stocke les fichiers dans le répertoire "<Installation de LightJockey>\Exports\". Le fichier sauvegardé peut alors être copié sur un autre ordinateur puis réimporté dans LightJockey avec la fonction Import profile 309.

169 Importer un profil défini par lutilisateur

Voir également Exporter un profil défini par l'utilisateur 308

La fonction d'importation permet à l'utilisateur de récupérer facilement un profil utilisateur qui a été créé sur un autre ordinateur équipé de LightJockey.
Le profil d'importation est une compilation de plusieurs fichiers (à la manière d'une archive ZIP). Il contient au moins la définition du profil et toutes les images associées aux icônes du profil.

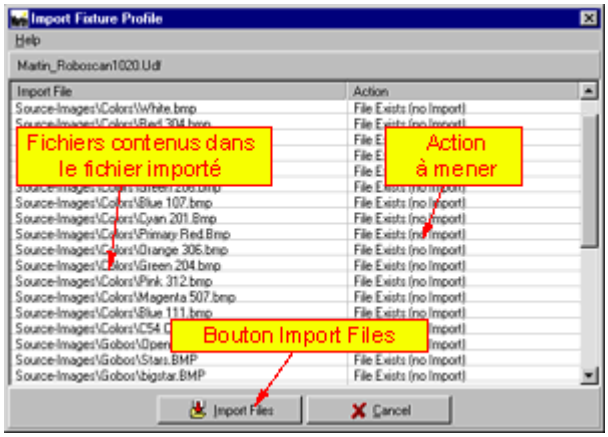
Pour importer un nouveau profil, ouvrez la fenêtre de configuration 46 et cliquez sur

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Import Profile dans le menu principal. Utilisez la fenêtre standard de Windows pour sélectionner le fichier à importer (l'extension des fichiers importables est **.Udf**).

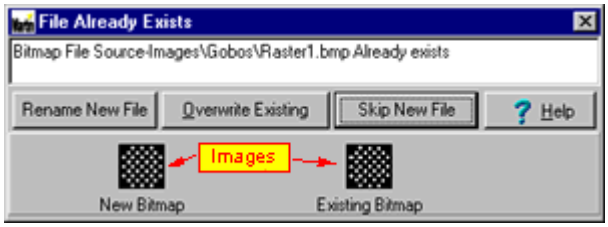
Avant de copier les fichiers sur le disque dur, LightJockey teste tout le contenu du fichier d'importation pour vérifier qu'il n'existe pas déjà les mêmes fichiers ou si leur nom ne rentrera pas en conflit avec un fichier existant déjà (exemple : un fichier bitmap avec une image de gobo différente)

Tous les fichiers compilés sont listés dans la liste File Import.



Liste des fichiers à importer

•Si le fichier est nouveau, il est automatiquement importé (New File).
•Si le fichier existe déjà et que les deux versions sont identiques, il n'est pas importé (File Exists - No Import).
•Si un fichier avec le même nom existe déjà mais qu'il possède un contenu différent, une nouvelle fenêtre s'ouvre pour permettre à l'utilisateur de prendre la décision qui s'impose :



Fenêtre 'File Exists'

Rename New File cette option permet à l'utilisateur de changer le nom du fichier à importer. S'il s'agit d'une image, le fichier de profil est automatiquement modifié pour qu'il appelle l'image par son nouveau nom et ne charge pas le fichier existant déjà sur le disque dur.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Fenêtre de changement de nom

La comparaison des fichiers est basée sur leur nom : le nouveau nom doit donc être un nom correct pour Windows (les caractères .,\ / etc ... ne doivent pas être utilisés). L'extension est automatiquement rajoutée par LightJockey et ne doit donc pas être incluse dans le nom. LightJockey permet de changer le nom mais pas le répertoire de destination du fichier.

Overwrite Existing : Cette option permet d'écraser l'ancien fichier en le remplaçant par le nouveau. Dans le cas d'un profil utilisateur, cela signifie que l'ancienne définition est complètement supprimée de la liste des appareils mais les appareils configurés avec l'ancienne version ne sont pas remis à jour. Dans le cas des fichiers images, toute définition utilisant l'ancienne version utilisera automatiquement le nouveau fichier pour créer les icônes.

Skip New File : Cette option conserve le fichier existant sur le disque dur et ignore le fichier provenant du profil importé. Si le fichier est une image, le nouveau profil utilisera l'icône déjà présente sur le disque à la place de celle qui a été exportée avec lui.

Importation des fichiers

Une fois que tous les fichiers ont été vérifiés, cliquez sur le bouton Import Files en bas de la liste.
Le nouveau profil est désormais disponible dans la fenêtre de configuration 46.

170 Onglet Fixture Info

Voir également Définition d'un modèle Generic Fixture 2 298

Ce premier onglet donne des informations générales dont notamment le nom du profil, son auteur (n'hésitez pas à vous signaler) et des notes à propos du profil et sa version.

Astuce : Utilisez le Copier/Coller pour importer vos notes d'un traitement de texte comme Microsoft Word : vous pourrez ainsi utiliser diverses tailles et couleurs de texte ainsi que les attributs de caractères disponibles (gras, italique ...). Attention : formatter le texte occupe plus d'espace en mémoire puisque ses attributs seront

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

également mémorisés.

Vous pouvez également choisir une icône pour le projecteur que vous définissez : cliquez sur **Set** et choisissez une image avec la fenêtre d'explorateur qui s'ouvre. Si aucune image particulière n'est spécifiée, le profil utilisera l'image du modèle générique.
Dans le cas très probable où LightJockey ne disposerait pas d'une icône significative, vous pouvez en créer une sur mesure - voir pour cela Création d'une image personnalisée 328.

Utilisez le champ Icon Caption pour donner un nom à l'icône. Note : ce nom peut aussi être modifié en changeant le nom du projecteur dans la fenêtre de configuration 46.

Fixture ID (IMPORTANT)
Tous les projecteurs définis à partir du modèle Generic Fixture 2 286 sont considérés comme identiques par LightJockey, quel que soit le contenu du profil. Le paramètre Fixture ID a été implémenté pour permettre au système de différencier les appareils créés à partir d'un même modèle. Bien que la compatibilité des effets entre les systèmes 121 permette de régler certains effets en une seule fois sur une sélection d'appareils de types différents, les valeurs DMX correspondant aux gobos et aux couleurs ne s'appliquent généralement pas à plusieurs types de machines simultanément.
Lorsqu'on applique un réglage d'effet comme les couleurs à une sélection d'appareils de types différents, LightJockey utilise le paramètre Fixture ID pour différencier les appareils créés avec le modèle Generic Fixture 2 : ainsi les valeurs DMX pour les couleurs - par exemple - ne seront réellement appliquées qu'aux projecteurs dont Fixture ID est identique à celui du maître de la sélection 117.
Lors du choix de la valeur de Fixture ID, n'hésitez pas à utiliser une valeur significative et assurez-vous qu'elle est unique : " Roboscan 2000 " par exemple.

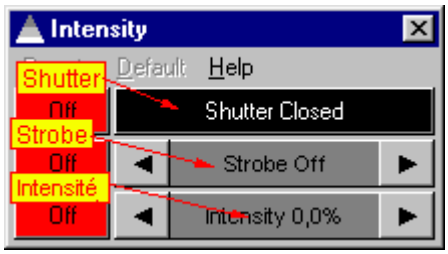
171 Onglet Intensity & Lamp

Onglet Intensity & Lamp

Voir également Définir un profil de type Generic Fixture 2 298
Voir également Fonctions dynamiques 301
Voir également Fonctions statiques 303

Cet onglet définit les fonctions de contrôle d'intensité et de gestion de lampe (lampes à décharge).

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Contrôle d'intensité

Shutter (Fonction semi-dynamique)

Activer le shutter ajoute un bouton de contrôle sur le panneau d'intensité. Cette fonction nécessite deux valeurs : shutter ouvert (open) et shutter fermé (close).
Le bouton Shutter n'illustre l'état d'ouverture que si la valeur DMX envoyée sur la sortie est exactement égale à celle donnée ici - la plupart des projecteurs utilisent une large plage de valeurs DMX pour l'ouverture du shutter.
Cette fonction peut également être utilisée pour les systèmes à lampe halogène sur lesquels la lampe doit être allumée ou éteinte.

Strobe (Fonction dynamique)

La fonction strobe requiert une valeur pour la vitesse la plus faible (slow), une valeur pour la vitesse la plus rapide (fast) et une valeur pour l'arrêt (Strobe Off). Cette dernière est émise lorsque le contrôle de strobe est ramené à 0%.

Intensité (Fonction dynamique)

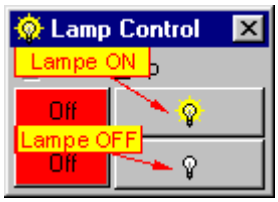
Active la fonction gradateur/intensité.
Les valeurs min et max de la fonction intensité sont les valeurs absolues DMX pour la gestion de l'intensité et non les valeurs actuellement sur la sortie. Si le projecteur utilise un contrôle inversé pour son gradateur (max = minimum d'intensité et min = maximum d'intensité), cochez l'option **invert intensity** pour indiquer à LightJockey d'inverser les valeurs avant de les transmettre.

La fonction intensité peut être liée aux contrôles d'intensité du Grand Master en cochant **Enable Grand Master/Intensity**. Si le projecteur n'a pas de fonction gradateur, vous pouvez cocher l'option **Blackout when Grand Master at 0** pour forcer LightJockey à mettre le projecteur au noir lorsque le Grand Master atteint 0%.
Attention : il n'est pas possible de relier l'intensité et la fonction Blackout au Grand Master en même temps.

Blackout (Fonction statique)

Remplissez les valeurs de cette fonction statique 303 pour permettre à LightJockey d'utiliser la fonction Blackout avec ce profil.
Les valeurs sont émises lorsque la fonction Blackout 158 est activée ou si l'option **Blackout when Grand Master at 0** est cochée.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



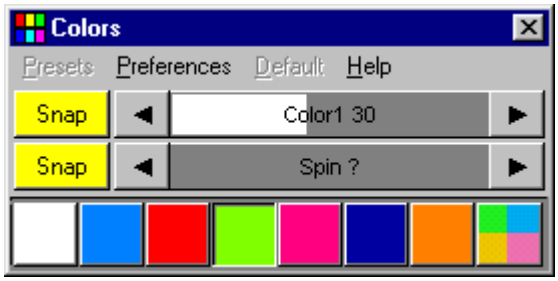
Contrôle de la lampe

Lamp On (Fonction statique)
Activez la fonction Lamp On et entrez les valeurs nécessaires à LightJockey pour amorcer la lampe. Attention : la fonction auto lamp on 108 ne fonctionne pas avec les profils définis par l'utilisateur.

172 Onglet Fixed Color

Voir également Définir un profil Generic Fixture 2 298
Voir également Fonctions dynamiques 301
Voir également Palettes définies par l'utilisateur 304

Cet onglet permet de définir la gestion des couleurs montées sur une roue. Les systèmes de trichromie
CMJ et RVB sont définis dans l'onglet CMY & RGB 315.



Contrôle des couleurs

Color 1 and Color 2 (Fonctions dynamiques)
Les paramètres color 1 et 2 sont supposés être associés à une sélection de couleurs. Les deux peuvent être associés à des palettes 304.

Color 3 & 4 (Fonctions dynamiques)
Le but principal des paramètres color 3 et color 4 est de contrôler les fonctions annexes autres que la sélection directe des couleurs. Chacune est associée à une palette.

Certains projecteurs combinent plusieurs fonctions sur un seul canal de contrôle : sélection des couleurs et rotation de la roue à différentes vitesses. LightJockey

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

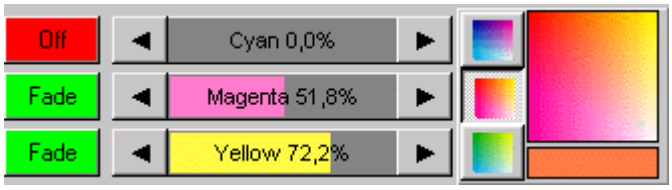
permet pour cela de partager un canal entre plusieurs fonctions.

Par exemple :
Le canal de couleur est le 4 (le premier canal étant 0).
La sélection des couleurs s'effectue de 0 à 200. Au dessus de 200, la roue est mise en rotation continue.
Activez la fonction color 1 et donnez 4 au paramètre Offset. Donnez 0 comme minimum et 200 comme maximum (puis créez les palettes).
Assignez la fonction color 3 au canal 4 (Offset) et donnez 201 comme minimum et 255 comme maximum..
Les deux fonctions de contrôle partagent le même canal DMX mais color 3 ne s'applique que sur la partie haute de l'intervalle de commande, c'est à dire uniquement pour la mise en rotation de la roue.

173 Onglet CMY & RGB

Voir également Définir un profil Generic Fixture 2 298
Voir également Fonctions dynamiques 301

Cet onglet permet de définir le contrôle de trichromie en Cyan Magenta Jaune ou Rouge Vert Bleu. Pour définir le contrôle des couleurs par roue de filtres, utilisez l'onglet Fixed Color 314.



Contrôle de trichromie (extrait de la fenêtre)

CMY and RGB (Fonctions dynamiques)
Le profil utilise des fonctions spécifiques pour les systèmes de trichromie. A côté de chaque barre de réglage 184 individuelle, le système CMJ propose une palette de sélection CMJ 163. Il n'est disponible que si chaque canal de trichromie utilise l'intervalle DMX 0 - 255 complet. Si le projecteur utilise un contrôle inversé des couleurs (couleur à 100% à 0 et blanc à 255), cochez **Invert CMY/RGB Values**.

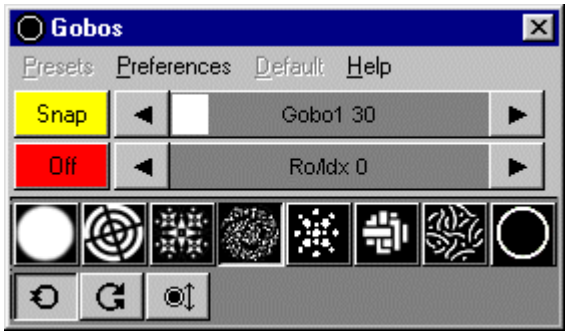
174 Onglet Gobos

Voir également Définir un profil Generic Fixture 2 298

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Voir également Fonctions dynamiques 301
Voir également Palettes définies par l'utilisateur 304

Cet onglet permet de définir le contrôle des gobos.



Fixture Gobo Control

Gobo 1 & Gobo 2 (Fonctions dynamiques)

Les fonctions Gobo 1 et 2 sont prévues pour la sélection des gobos. Chacune peut être associée à une palette 304.

Gobo 3 & 4 (Fonctions dynamiques)

Le but principal des fonctions Gobo 3 et 4 est de contrôler des fonctions complémentaires de la sélection des gobos proprement dite - la rotation et l'indexation par exemple. Elles n'ont pas de palettes associées.

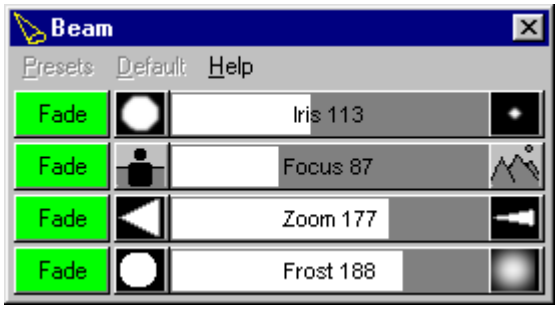
Certains projecteurs ont plusieurs fonctions combinées sur un seul canal : sélection des gobos et mise en rotation continue de la roue. Il est possible dans ce cas de partager le canal entre deux fonctions de contrôle.

Par exemple :
Le projecteur contrôle les gobos avec le canal 4 (tenant compte que le premier canal est 0).
La sélection des gobos s'effectue de 0 à 200. Au dessus de 200, la roue est mise en rotation continue.
Activez la fonction Gobo 1 et donnez 4 au paramètre Offset. Donnez 0 comme minimum et 200 comme maximum (puis créez les palettes).
Assignez la fonction Gobo 3 au canal 4 (Offset) et donnez 201 comme minimum et 255 comme maximum..
Les deux fonctions de contrôle partagent le même canal DMX mais gobo 3 ne s'applique que sur la partie haute de l'intervalle de commande, c'est à dire uniquement pour la mise en rotation de la roue.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

175 Onglet Beam

Voir également Définir un profil Generic Fixture 2 298
Voir également Fonctions dynamiques 301



Contrôle des effets de faisceau

Le modèle utilise jusqu'à 4 fonctions dynamiques de type 'Beam' : Iris, Mise au net, Zoom et Frost variable.
Ces fonctions sont toutes compatibles entre type d'appareils différents 121. Pour vous assurer que la compatibilité fonctionne correctement, remplissez toutes les valeurs des champs proposés.

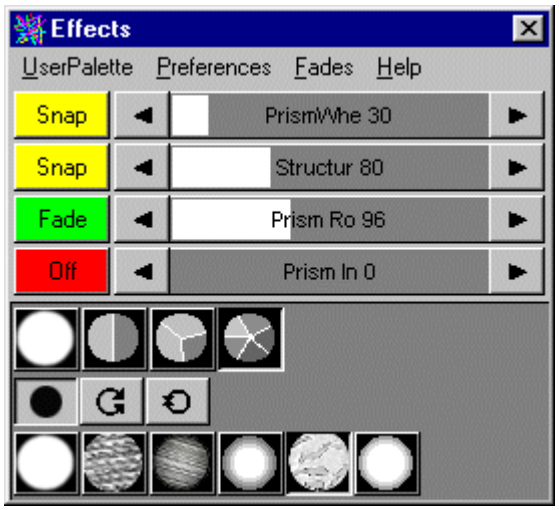
Il est possible de définir 2 autres contrôles d'effets. Ils ne sont pas compatibles entre types d'appareils différents.

176 Onglet Effects

Voir également Définir un profil Generic Fixture 2 298
Voir également Fonctions dynamiques 301
Voir également Palettes définies par l'utilisateur 304

Ces fonctions contrôlent les roues d'effets du projecteur.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Contrôle des effets

Effects 1 & 2 (Fonctions dynamiques)
La fonction Effect 1 est supposée permettre la sélection des effets (prisme par exemple). Chaque contrôle d'effet peut être associé à une palette 304.

Effects 3 (Fonction dynamique)
Le but principal de cette fonction est de contrôler des fonctions annexes de la roue d'effet comme la mise en rotation ou l'indexation. Elle ne dispose pas de palette associée.

177 Onglet Special

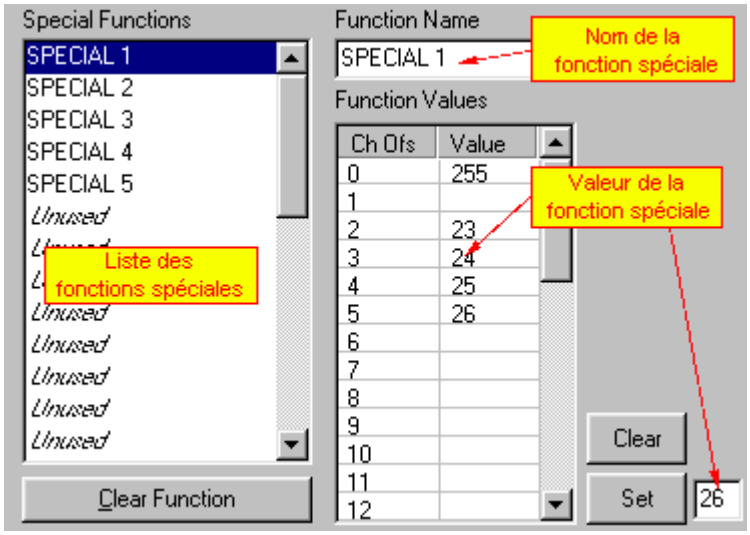
Voir également Définir un profil de type Generic Fixture 2 298
Voir également Fonctions statiques 303

Reset
Cet onglet contient une commande spécifique pour la réinitialisation des projecteus 172 : elle est transmise aux machines en cliquant sur l'icône de la barre d'outils Fixture 102. Note : la commande d'initialisation est envoyée pendant un temps très court et ne peut être utilisée pour des appareils qui demandent un maintien de la commande pendant quelques secondes.

Minumum Reset Time
Certains appareils requièrent que la commande d'initialisation soit maintenue pendant une certaine durée. Pour s'assurer que cette commande fonctionne correctement, entrez ici la durée minimale de maintien de la commande (en millisecondes).

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Fonction spéciales



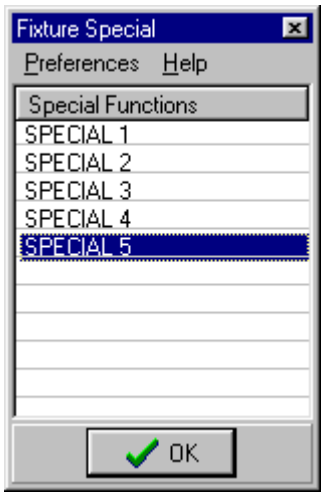
Un profil gère également 32 fonctions statiques non définies dans LightJockey (autre que Lamp On ou Reset ...).

Puisque ces commandes sont totalement optionnelles, LightJockey ne les signale pas autrement qu'en indiquant leur valeur si elles coïncident 'accidentellement' avec une valeur accessible par une autre fonction traditionelle. Il n'est donc pas possible de les éliminer de la sortie si ce n'est en programmant une fonction spéciale d'annulation qui en supprime les effets.
Notez également que ces fonctions spéciales ne sont pas des palettes ou des presets : changer leur contenu ne modifie pas les scènes déjà programmées.
Tous les paramètres contenus dans une commande spéciale agissent en mode Snap par défaut à moins qu'un autre canal de contrôle n'effectue un fondu sur le canal DMX commun.

Définir une commande spéciale

Pour définir ou modifier une fonction, sélectionnez la ligne correspondante dans la liste (*unused* indique une ligne non utilisée) et entrez les valeurs DMX correspondantes. Donnez enfin un nom à la fonction dans le champ 'Function name'.

Lorsqu'une fonction spéciale est définie, elle est accessible par une liste située dans le menu Special Control. Pour ouvrir le menu Special/Level Control, cliquez sur dans la barre d'outils Fixture 102.

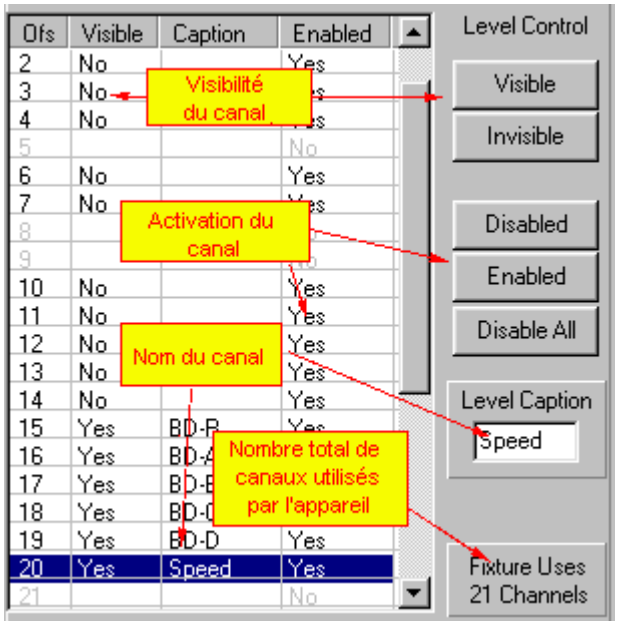


Sélection d'une fonction spéciale

Appliquez les fonctions spéciales en les sélectionnant dans la liste puis cliquez sur OK ou double-cliquez directement sur un nom dans la liste.

178 Onglet Levels

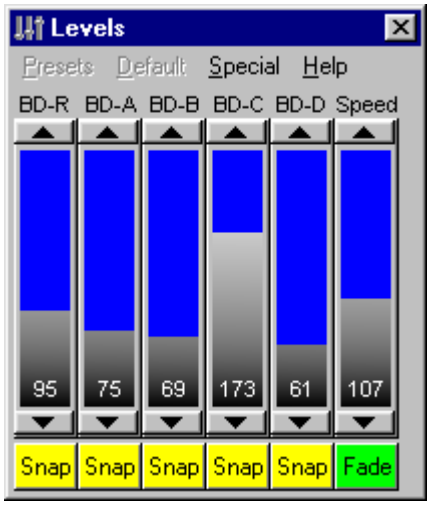
Voir également Définir un profil de type Generic Fixture 2 298
Voir également Fonctions dynamiques 301



L'onglet Levels de la fenêtre de définition du profil fournit 32 contrôles de niveau 8 bits 173. Ils permettent de définir n'importe quelle commande

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

dynamique non accessible par les contrôles traditionnels de LightJockey ou celles qui utilisent trop de canaux pour rentrer dans le profil (couteaux, volets ou fonctions additionnelles des gobos et des couleurs).



Le contrôle de niveaux

Activation et visibilité

Par défaut, un modèle générique dispose de 32 canaux DMX activés et visibles dans le panneau de réglage de niveaux. LightJockey utilise l'état de chaque canal pour déterminer si le projecteur dispose d'un contrôle sur un canal particulier : c'est pour cela que, par défaut, les 32 canaux sont accessibles.
Si un canal de contrôle est désactivé, LightJockey n'envoie aucune commande sur ce canal.
L'état 'Visible' de chaque canal détermine s'il aura ou pas un fader dans le panneau de contrôle final.
Lorsqu'on applique un profil particulier à un appareil, LightJockey évalue automatiquement toutes les fonctions dynamiques 301 et statiques 303

et active (enable) les faders correspondants aux canaux utilisés par les différentes fonctions déclarées. Pour éviter d'avoir des canaux alloués à des fonctions traditionnelles (Intensité par exemple) sur le panneau de contrôle, LightJockey annule leur visibilité (Visible = Off).
Pour changer la visibilité d'un canal dans la fenêtre de configuration, sélectionnez la ligne correspondante et cliquez sur **Visible** ou **Invisible**.

Pour activer un contrôle générique, cliquez sur la ligne correspondante puis sur **Enable**. Pour le rendre visible, cliquez sur **Visible** s'il est déjà activé. N'oubliez pas de donner un nom dans la case Caption pour faciliter l'identification de chaque canal.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Normalement, un profil utilise rarement les 32 canaux DMX alloués. Pour désactiver les canaux inutiles, cliquez sur les lignes correspondantes puis sur **Disable** individuellement ou directement sur **Disable All** puis appliquez le profil en cliquant sur Apply (ce qui réactivera les canaux réellement définis par le reste du profil).

Une fois le profil terminé, n'hésitez pas à comparer le nombre de canaux DMX qu'il contrôle avec le nombre de canaux théoriquement utilisés par le protocole DMX du projecteur modélisé.

Fixture ID (IMPORTANT)

Tous les projecteurs définis à partir du modèle Generic Fixture 2 286 sont considérés comme identiques par LightJockey, quel que soit le contenu du profil. Le paramètre Fixture ID a été implementé pour permettre au système de différencier les appareils créés à partir d'un même modèle. Bien que la fonction de compatibilité des effets entre les systèmes 121 permette de régler certains effets en une seule fois sur une sélection d'appareils de types différents, les valeurs DMX correspondant aux gobos et aux couleurs ne s'appliquent généralement pas à plusieurs types de machines simultanément.
Lorsqu'on applique un réglage d'effet comme les couleurs à une sélection d'appareils de types différents, LightJockey utilise le paramètre Fixture ID pour différencier les appareils créés avec le modèle Generic Fixture 2 : ainsi les valeurs DMX pour les couleurs - par exemple - ne seront réellement appliquées qu'aux projecteurs dont Fixture ID est identique à celui du maître de la sélection 117
Lors du choix de la valeur de Fixture ID, n'hésitez pas à utiliser une valeur significative et assurez-vous qu'elle est unique : " Roboscan 2000 " par exemple.

Images bitmap

Icône d'un profil générique.

Cette entrée permet de spécifier une image à utiliser à la place de l'icône standard allouée par LightJockey aux systèmes Generic Fixture 2. Si l'image n'est pas trouvée, LightJockey revient à l'image standard ci-dessus.

Pour sélectionner une image différente, cliquez sur **Set**. Utilisez la fenêtre de recherche pour sélectionner une nouvelle image pour l'icône. Cette image DOIT être dans le répertoire par défaut et son nom ne doit pas dépasser 25 caractères.
Le nom de toutes les images de projecteurs fournies avec LightJockey commencent par 'S_'.

Pour annuler la sélection d'une image, cliquez sur **Clear**. Pour changer le nom de l'icône, utilisez le champ Username dans la fenêtre de configuration 46.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Voir également Création d'images personnalisées pour les icônes 328.

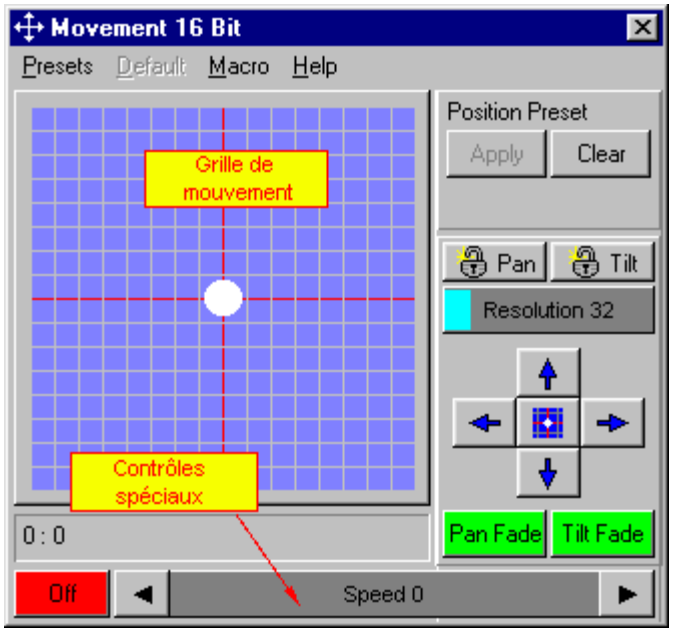
Notes
Le champ Notes permet à l'auteur du profil de renseigner le contenu de la définition par des notes complémentaires.

Astuce : Utilisez le Copier/Coller de Windows pour placer des notes rédigées avec un traitement de texte comme Microsoft Word dans lequel vous pourrez utiliser différentes tailles et couleurs pour le texte ainsi que des attributs comme Gras ou Italique. Attention : un texte formatté occupe beaucoup plus de place en mémoire qu'un texte simple. Il est alors très facile de dépasser la limite imposée de 4096 octets.

Author
Utilisez ce champ pour vous identifier comme auteur du profil.

179 Onglet Pan & Tilt

Voir également Définir un profil de type Generic Fixture 2 298
Voir également Fonctions dynamiques 301
Voir également Contrôle des mouvements 133



Contrôle de mouvement Pan/Tilt

Le profil accepte la gestion des mouvements Pan/Tilt sur 8 ou 16 bits avec n'importe quelle combinaison des canaux correspondants.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Pan/Tilt sur 8 bits (Fonction dynamique)
Définir un contrôle sur 8 bit est assez simple. Cochez la case **Enable Pan/Tilt Control 8-bit** et entrez les canaux de Pan et Tilt dans les cases **pan and tilt offset fields** (le premier canal du projecteur étant 0).

Pan/Tilt sur 16 bits(Fonction dynamique)
Pour activer le contrôle sur 16 bits du Pan et du Tilt, cochez la case **Enable Pan/Tilt Control 16-bit**. Si le projecteur utilise la résolution 16 bits sur deux canaux adjacents (exemple : Pan en 1 et Pan fin en 2), entrez les numéro de canaux correspondants dans les champs **pan and tilt offset**. Dans le cas contraire, consultez la section *Patch de la gestion 16 bits* ci-dessous.

Misc Movement Control (Fonction dynamique)
Cochez cette case pour activer une barre de réglage 184 sous la grille de Pan et Tilt. Ce contrôle permet de gérer un paramètre de vitesse propre aux mouvements par exemple.

Enable Position Presets
Cochez cette option pour activer la gestion des Presets de Position 138.

Enable Movement Macros
Cochez cette option pour activer la gestion des Macros de Mouvement 133.

Enable Follow Spot Function
Cochez cette option pour activer la gestion des effets de poursuitage 385.

Patcher la gestion des mouvements sur 16 bits
Cette option n'est disponible que lorsque le contrôle sur 16 bits a été activé.
Afin de calculer les déplacements (transferts et macros de mouvement), LightJockey requiert que les deux valeurs de chaque paramètre de mouvement (Pan sur 2 canaux DMXet Tilt sur 2 canaux DMX) soient adjacentes au format **MSB/LSB**. Les canaux DMX correspondants n'ont pas besoin, par contre, d'être adjacents. MSB et LSB - également appelés Octet de Poids Fort et Octet de Poids Faible - sont parfois nommés Pan Coarse ou Pan principal et Pan Fine ou Pan fin - et de même pour Tilt Coarse/Fine.
Tous les systèmes asservis n'utilisent pas d'adresses Coarse/Fine adjacentes dans leur protocole DMX. Il est donc nécessaire dans ce cas-là d'indiquer à LightJockey quels canaux DMX contrôlent quelle partie de chaque paramètre de mouvement.
Bien qu'un adressage similaire soit possible avec la fonction Global Patch 350

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

, il est fortement conseillé d'adresser directement les canaux de mouvement dans le profil de façon à ce que ceux-ci soient correctement accessibles quelle que soit l'adresse DMX finale du projecteur.

Dans les exemples ci-dessous, les canaux de Pan et Tilt peuvent être échangés.

Exemple 1.

Canal	Décalage (1er canal à 0):
Pan MSB(coarse)	10
Pan LSB(fine)	11
Tilt MSB(coarse)	15
Tilt LSB (fine)	16

Certains projecteurs utilisent déjà des canaux adjacents, un patch n'est pas nécessaire.

Exemple 2.

Canal	Décalage (1er canal à 0):
Pan LSB(fine)	10
Pan MSB(coarse)	11
Tilt LSB (fine)	15
Tilt MSB(coarse)	16

Ici, les canaux LSB et MSB sont inversés bien qu'ils soient adjacents : il est donc nécessaire d'indiquer à LightJockey l'adressage exact de chaque composant des canaux.

Pan patch MSB en	11
Pan Patch LSB en	10
Tilt Patch MSB en	16
Tilt Patch LSB en	15

Exemple 3.

Canal	Décalage (1er canal à 0):
Pan MSB(coarse)	4
Tilt MSB(coarse)	5
Pan LSB(fine)	13
Tilt LSB (fine)	14

Le projecteur ne possède pas de canaux adjacents pour chaque paramètre mais par contre chaque composante du Pan est adjacente à celle du Tilt : il est donc possible de les patcher comme suit :

Pan DMX Offset	4
Tilt DMX Offset	13

Pan patch MSB en	4
Pan Patch LSB en	13

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Tilt Patch MSB en 5
Tilt Patch LSB en 14

Exemple 4.
Pan MSB(coarse) 4
Tilt MSB(coarse) 7
Pan LSB(fine) 13
Tilt LSB (fine) 16

Dans ce cas, il n'y a aucune adjacence. LightJockey doit utiliser 4 canaux supplémentaires pour réaliser ses calculs. Ces canaux ne doivent être utilisés par aucune autre fonction du projecteur. Le profil est donc limité à 32 - 4 = 28 canaux et les 4 derniers sont réservés aux calculs de position de LightJockey. Si le dernier canal du projecteur est 20, le patch suivant peut être réalisé :

Pan DMX Offset 21
Tilt DMX Offset 23

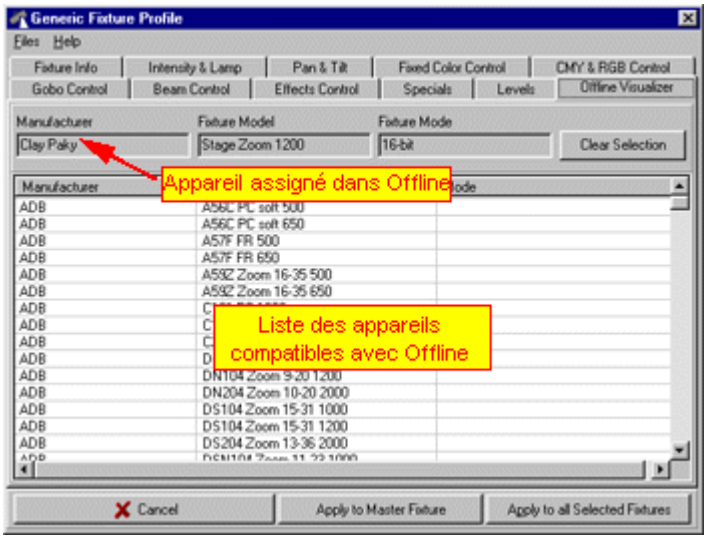
Pan patch MSB en 4
Pan Patch LSB en 13
Tilt Patch MSB en 7
Tilt Patch LSB en 16

180 Onglet Offline Visualizer

Note : l'utilisation de projecteurs définis par l'utilisateur dans Offline Visualizer n'est possible qu'à partir de la version 4.3. Si une version antérieure est utilisée, l'affectation du projecteur sera ignorée.

Pour que le projecteur apparaisse dans Offline Visualizer, vous devez créer un profil spécifique MSD/Offline pour ce projecteur.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Onglet Offline Visualizer

Assigner un profil MSD/offline au profil LightJockey

Pour assigner une personnalité MSD/offline à un projecteur défini par l'utilisateur, commencez par lancer Offline version 4.3 (ou plus) 366.
Ouvrez l'onglet Offline Visualizer.
LightJockey demande à l'application Offline la liste des machines qu'elle connaît.
Dans la liste, choisissez le profil à associer à votre modèle LightJockey.

Si aucun profil ne convient, Offline ne pourra pas traiter votre modèle..

Mise à jour des profils Offline

Le package complet LightJockey et les mises à jours partielles sont livrées avec des profils pour Offline Visualizer. De nouveaux profils peuvent être téléchargés depuis le site Web de Martin dans la rubrique User Defined Fixture Profiles.

181 Création dimages personnalisées pour les contrôles de palettes

Pour créer les images nécessaires à la création de palettes de couleurs, gobos et effets, suivez les recommandations ci-dessous :

Les fichiers images doivent être au format standard Windows BMP et ne doivent pas utiliser l'encodage RLE. La taille du fichier doit être de 31 x 30 pixels et le nombre de couleurs doit être de 2 (Noir/blanc) ou de 256. Le nom du fichier ne doit pas excéder 30 caractères sans compter les 4 caractères de l'extension .BMP et le nom de la bibliothèque (voir ci-dessous).
Note : dans le cas spécial du modèle Scanner 1, le nom ne doit pas dépasser 15

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

caractères.

Il est toujours possible d'utiliser une des images existantes comme modèle pour créer une nouvelle icône mais assurez-vous que l'image d'origine reste intacte lorsque vous enregistrez vos modifications.

Les fichiers images pour les couleurs doivent être placées dans le répertoire:
<Répertoire d'installation>\Source-Images\Colors\<bibliothèque>

Les fichiers images pour les gobos et les effets doivent être placées dans le répertoire:
< Répertoire d'installation >\Source-Images\Gobos\<bibliothèque>

Les images créées par l'utilisateur doivent être placées dans le même répertoire : attention à ne pas effacer les images d'origine.

Bibliothèque d'images

Pour organiser les images que vous créez, vous pouvez utiliser un classement en bibliothèques (library). Ces bibliothèques sont de simples sous-répertoires des dossiers \Colors ou \Gobos. Par exemple : <Répertoire d'installation>\Source-Images\Colors\Mes_couleurs activera une bibliothèque nommée Mes_couleurs. Voir également palettes définies par l'utilisateur 304.

Etant donné que LightJockey est régulièrement remis à jour avec de nouvelles bibliothèques d'images pour les couleurs et les gobos, il est fortement recommandé d'utiliser des noms qui ne rentreront pas en conflit avec les mises à jours - auteur_projecteur_image.bmp par exemple.

182 Création dimages personnalisées pour les icônes de projecteurs

Suivez les recommandations ci-dessous pour créer les icônes des projecteurs:

Les fichiers images doivent être au standard Windows BMP et ne doivent pas utiliser l'encodage RLE. La hauteur des images ne doit pas excéder 50 pixels pour s'adapter au système d'icônes.
Le nom du fichier ne doit pas excéder 25 caractères sans l'extension .BMP.

Il est toujours possible d'utiliser une des icônes existantes comme modèle lorsque vous créez une image mais assurez-vous de ne pas modifier l'original lorsque vous enregistrer vos modifications.

Les fichiers images des icônes de projecteurs doivent être placés dans le répertoire

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

suivant :
<Répertoire d'installation>\Source-Images\ Fixture s\

Tous les fichiers sont dans le même répertoire : attention à ne pas effacer les fichiers d'origine.

183 Contrôleur daccès direct 2532

Le contrôleur d'accès direct 2532 est un périphérique connecté au PC par le port série RS-232. C'est une bonne alternative pour la sélection des séquences et des préparations. Il remplace efficacement le clavier et la souris. Il propose également des fonctions complémentaires.

Le clavier 2532 ne contient aucune information relative à l'application qui l'utilise. C'est à l'application - ici LightJockey - de faire la configuration et l'interprétation des appuis sur les touches de l'extension 2532.

En connectant une imprimante compatible au PC, vous pouvez imprimer des feuilles d'assignations des touches pour les fixer sur le panneau avant du 2532.

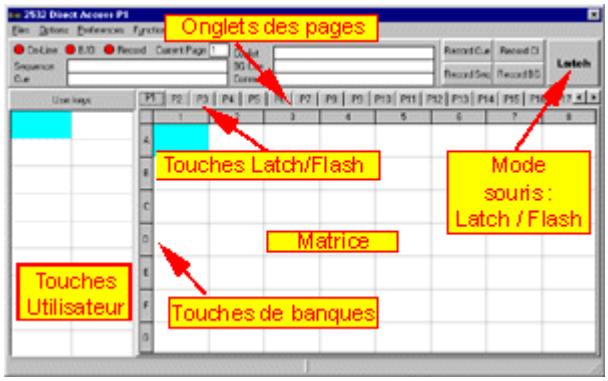
Note :
Le 2532 doit être équipé au moins de la version 3.0 de son logiciel pour pouvoir travailler comme extension de LightJockey.
Avant d'utiliser le 2532, il doit être configuré dans la fenêtre de configuration du matériel 26.

Rubriques associées :
Les touches du 2532 330
Configuration du contrôle par le 2532 332
Options du menu 336
Page en mode Transparent 339
Impression de l'affectation des touches 338
Emulation du 2532 339 avec le clavier et la souris.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

184 Les touches du 2532

Les touches du 2532 sont divisées en deux sections. Les touches bank, latch et flash forment une matrice de 7x8 touches auxquelles se rajoutent les 18 touches utilisateur (*user keys*).



Contrôle du 2532 sur LightJockey - émulation du panneau 2532

Les touches de la matrice

La matrice est composée de 7 touches 'Bank' et de 8 touches Latch et Flash, soit un total de 56 combinaisons par page.

Touches à verrouillage ou Latch

Les touches Latch sont placées sur une ligne au dessus de la matrice. Leur première utilisation est le chargement des préparations, des séquentiels ou des préparations d'arrière-plan (Cues, cuelists, background cues). Comme l'indique le mot *Verrouillage*, la préparation est chargée et verrouillée en mémoire tant qu'elle n'est pas remplacée par une autre ou simplement effacée. En combinaison avec les touches de banques (Bank), les touches Latch définissent une matrice de 56 touches virtuelles pour chaque page.

Les touches à verrouillage permettent également de déclencher un certain nombre de fonctions comme des fondus au noir (fade-out) ou la progression des séquences ; cependant, si la fonction associée est de type flash, relâcher la touche annule la fonction associée, même si elle devrait être verrouillée (voir ci-après).

Touches Flash

Les 8 touches de Flash sont situées sous la matrice. Elles permettent d'activer des séquences sur la sortie de la préparation en cours. Comme leur nom l'indique - par

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

analogie avec les consoles traditionnelles - la séquence n'est active que lorsque la touche est enfoncée.

En combinaison avec les touches de banques, les touches flash définissent une matrice de 56 touches flash virtuelles par page.

La sortie de la séquence flashée a la plus haute priorité dans toute la préparation : ainsi une séquence activée par une touche de flash est toujours visible. Exemple : la préparation en cours met tous les projecteurs en bleu. Une séquence permet de tous les passer en rouge. Dès que cette séquence est flashée, tous les projecteurs passent en rouge puisqu'elle a la plus haute priorité, tant que la touche flash reste enfoncée.
La séquence flashée n'est jamais intégrée à la préparation ; une séquence non statique s'exécute toujours en marche avant et utilise les temps de transfert et de tenue 127 programmés.

Touches Bank
Le 2532 est organisé en pages de touches Latch et Flash. Les pages sont organisées en banques (A à G). Les 7 touches de banques combinées aux 8 touches Latch et aux 8 touches Flash donnent un total de 56 Latch et Flash par page.
Il y a toujours une banque active (sa LED est allumée). Pour changer de banque, appuyez simplement sur la touche Bank appropriée. La LED correspondante clignote pour indiquer que le prochain appui sur une touche Latch activera un élément de cette banque. Appuyer sur une touche de flash active l'élément correspondant dans la nouvelle banque mais ne charge pas la banque en mémoire.

Pages
Le contrôle du 2532 contient jusqu'à 18 pages de matrices (soit un total de 18*7*8 = 1008 boutons virtuels). Il n'existe pas de touches allouées au changement de page. Utilisez pour cela les touches utilisateur (User Keys) ou changez de page directement dans le gestionnaire de LightJockey.

Touches utilisateur - User Keys
Les 18 touches User permettent - par défaut - de changer de page (1 à 18). Les 18 pages combinées aux banques et aux touches Flash et Latch donnent un total de 1008 touches Flash et Latch virtuelles soient 2016 éléments de restitution.
Les touches User peuvent être reconfigurées pour d'autres fonctions 332. Elles peuvent accueillir des fonctions globales comme un changement de page ou un fondu au noir (fade-out). Elles ne peuvent pas exécuter de programmes.

Black-Out
La touche Black-Out du 2532 contrôle la fonction Blackout/Restore de LightJockey. Cependant, la communication entre le PC et le 2532 étant unidirectionnelle, la LED indiquant le noir peut être désynchronisée si la lumière est rétablie (ou coupée) directement avec la souris dans LightJockey.

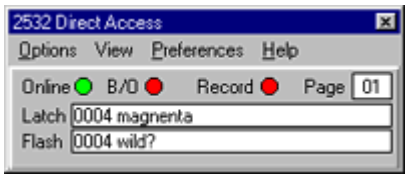
(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

185 Configuration du contrôleur 2532

Voir également menus du 2532 336

La fenêtre de contrôle du 2532 est accessible par l'icône de la barre d'outils Fixture 102

Le gestionnaire du 2532 est affichable de deux manières : grande taille ou petite taille qui permet notamment de surveiller l'état des connexions du 2532. Utilisez l'option *Show Large Control* dans le menu Preferences pour basculer entre les deux modes d'affichage.
La grande version peut être redimensionnée pour afficher le contenu des divers boutons. Le menu Preferences 336 contient plusieurs options de manipulation du texte des boutons virtuels.



Petite version du gestionnaire 2532

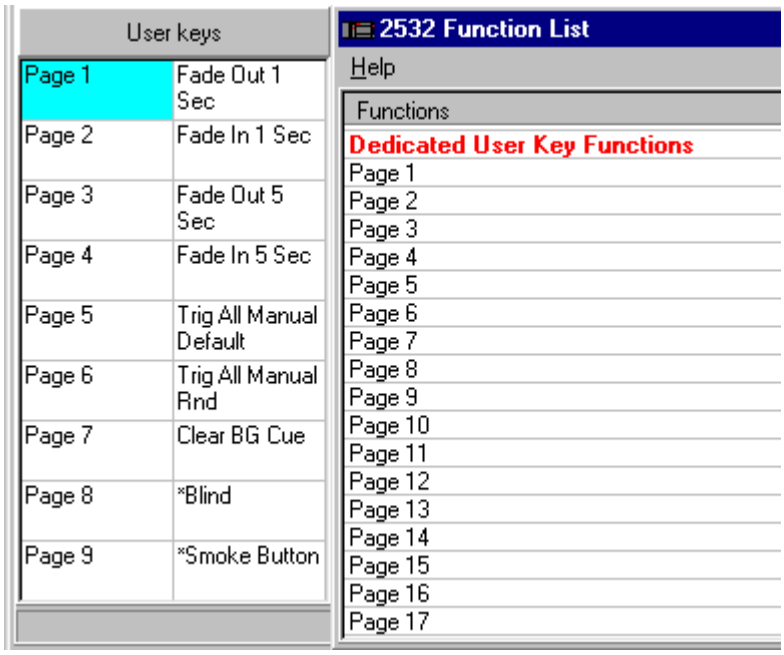
La LED Online indique si le 2532 est connecté. B/O indique l'état de la touche Blackout 330 du contrôleur. La LED Record (située uniquement sur la petite fenêtre) indique si le 2532 est en mode configuration ou restitution (voir ci-dessous). L'indicateur de page donne la page actuellement active et les champs Latch et Flash donnent le contenu des touches actuellement utilisées sur le 2532.

Les fonctions du 2532 sont identiques quel que soit le mode d'affichage utilisé.

La fenêtre étendue permet de configurer les touches et les fonctions 2532 ainsi que le contenu des touches Flash et Latch.

Configuration des touches utilisateur (User keys)

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



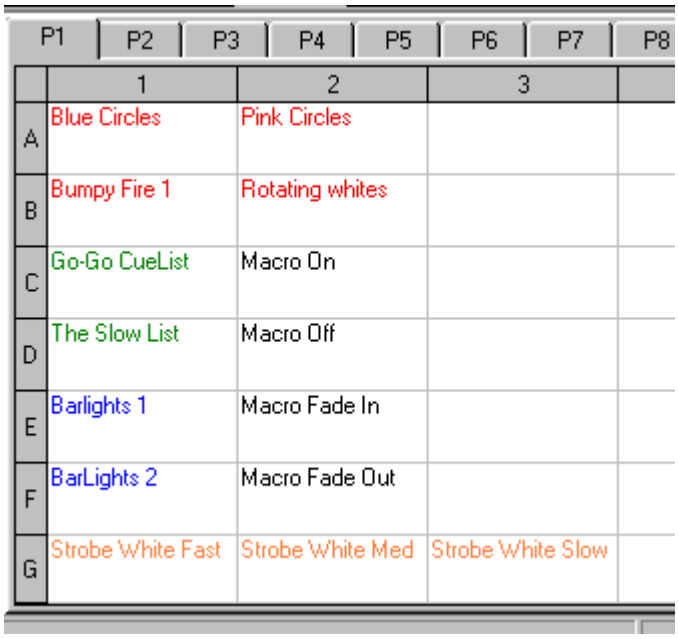
Les touches utilisateurs ne sont accessibles que pour activer certaines fonctions. Pour configurer ces touches, ouvrez la liste des fonctions compatibles en cliquant sur *Function-List* dans le menu. Pour assigner une fonction, tirez son nom depuis la liste avec la souris et déposez-le sur la touche concernée.
La liste contient deux types de fonctions : les fonctions dédiées ou "Dedicated User Key functions" au début de la liste et les fonctions générales ou "General Functions". Les fonctions dédiées ne peuvent être assignées qu'aux touches utilisateur. Les fonctions générales peuvent aussi être affectées aux touches de la matrice.

Les fonctions dédiée comprennent les changements de page (Page 1 à Page 18) ainsi que des fonctions d'enregistrement (voir ci-après). Les fonctions générales sont identiques aux fonctions assignables aux touches du clavier PC (voir Raccourcis clavier 19 pour plus de détail).

Pour effacer le contenu d'une ou plusieurs touches, sélectionnez-les (maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez la souris sur plusieurs touches), cliquez sur le bouton de droite et choisissez *Clear Key(s)*.

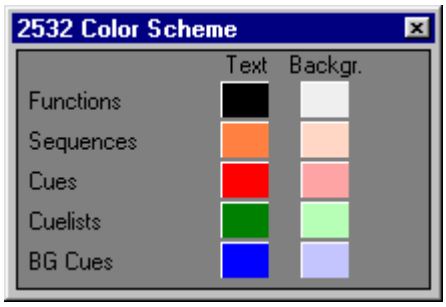
Configuration des touches de la matrice

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Les touches Latch

Les touches Latch permettent de lancer des programmes (préparations, séquentiels et préparations d'arrière plan) mais aussi de lancer des raccourcis clavier 19
.
La clavier virtuel affiche le contenu des touches Latch et des touches Flash de la matrice.



Les différents types de fonctions (préparations, séquentiels, préparations d'arrière plan et raccourci clavier) peuvent être colorés pour faciliter leur identification. Pour choisir les couleurs d'affichage du texte et du fond de la touche, utilisez le menu *Font Properties / Color Scheme* du menu Properties.

Assigner une préparation (Cue)
Pour assigner une préparation à une touche Latch, ouvrez la liste des préparations 225
et tirez à la souris la préparation choisie de la liste vers la touche voulue. Vous pouvez également cliquer à droite sur le clavier virtuel et choisir *set latch/current cue* pour assigner la préparation courante (si elle existe, sinon la commande reste en

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

gris) à la touche sélectionnée.

Assigner un séquentiel (Cue list)
Pour assigner un séquentiel à une touche Latch, ouvrez la liste des séquentiels 259 et tirez à la souris le séquentiel choisi de la liste vers la touche voulue. Vous pouvez également cliquer à droite sur le clavier virtuel et choisir *set latch/current cue list* pour assigner le séquentiel courant courante (s'il existe, sinon la commande reste en gris) à la touche sélectionnée.

Assigner une préparation d'arrière plan (Background Cues)
Pour assigner une préparation d'arrière plan à une touche Latch, ouvrez la liste des préparations d'arrière plan 224 et tirez à la souris la préparation choisie de la liste vers la touche voulue. Vous pouvez également cliquer à droite sur le clavier virtuel et choisir *set latch/current background cue* pour assigner la préparation d'arrière plan courante (si elle existe, sinon la commande reste en gris) à la touche sélectionnée.

Assigner un raccourci clavier (Hotkey)
Les raccourcis clavier sont assignés aux touches Latch comme aux touches utilisateur. Ouvrez la liste en cliquant sur *Function-List* dans le menu et tirez à la souris la fonction sur la touche choisie. Attention : les fonctions dédiées aux touches utilisateur ou "Dedicated User Key functions" ne peuvent pas être assignées aux touches de matrice. Voir Raccourcis clavier 19

pour plus de détail sur les raccourcis clavier.

Les touches Flash

Assigner une séquence

Les touches Flash ne peuvent recevoir que des séquences. Pour assigner une séquence, ouvrez la liste des séquences 222 et tirez une séquence de la liste vers la touche choisie. Vous pouvez également cliquer à droite sur le clavier virtuel et choisir *set flash/current sequence* pour assigner la séquence courante (si elle existe, sinon la commande reste en gris) à la touche sélectionnée.

Fonction Record

Comme alternative à la sélection des programmes dans une liste, la fonction Record permet d'enregistrer le programme actif sur une touche de matrice. La fonction Record doit être activée en cliquant sur le bouton correspondant (ou en l'assignant à une touche utilisateur). Lorsque Record est activée, le prochain appui sur une touche du 2532 assignera le programme actif (s'il existe) à la touche enfoncée.
Note : record cue, record cuelist et record Background Cue (BG) sont mutuellement exclusifs.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Effacer le contenu de la matrice
Pour effacer le contenu d'une ou plusieurs touches, choisissez les touches (maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le pointeur sur les touches à sélectionner), cliquez à droite et choisissez *Clear*. Cliquez sur *Clear Latch Values* ou *Clear Flash Values* pour effacer le contenu de la touche Latch ou de la touche Flash. Cliquez sur *Clear Latch & Flash Values* pour effacer les deux en même temps.

Personnalisation du texte

Souvent, le texte des fonctions utilisateur, latch et flash ne rentre pas complètement dans l'espace imparti pour l'affichage de la touche. Pour éviter cela, il est nécessaire de personnaliser les attributs d'affichage du texte. Cliquez à droite sur une touche et cliquez sur *Customize Text* - assurez-vous qu'une seule touche est sélectionnée avant de cliquer à droite, sinon la commande Customize Text sera désactivée.
Pour les touches de matrice, il est possible de personnaliser indépendamment le texte de la partie Flash et de la partie Latch. Les attributs sont annulés dès qu'un nouveau programme ou une nouvelle fonction est assigné.

Copier / coller

Il est possible de remplacer ou déplacer le contenu des touches de la matrice par Copier / Coller. Pour cela, sélectionnez un ou plusieurs boutons de la matrice (maintenez le bouton de la souris enfoncé puis déplacez le pointeur sur les touches choisies), cliquez à droite et choisissez cut/copy. Choisissez la touche de destination de l'opération, et cliquez sur Paste pour coller le contenu des sections Latch et Flash. Cliquez sur Paste Latch pour ne copier que la partie Latch des touches ou sur Paste Flash pour ne copier que la partie Flash.

Personnalisalisation des onglets de page

Les noms des onglets de page peuvent être modifiés pour faciliter leur identification. Pour éditer les noms des onglets, choisissez *Preferences/Tab Options/Name Page Tabs* dans le menu principal de la fenêtre du 2532.
Pour modifier la taille des onglets, cliquez sur *Preferences/Tab Options/Set Tab Size*.
Pour modifier les couleurs de texte et d'arrière plan, cliquez sur *Preferences/Tab Options/Tab Colors*.

186 Menu du 2532

Menu Files

New 2532 Setup - Vide le contenu de tout le 2532.
Load 2532 Setup - Charge une configuration du 2532 déjà enregistrée.
Save 2532 Setup - Enregistre la configuration actuelle du 2532 dans un fichier.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Import Old-Style Setup - Utilisez cette fonction pour importer une configuration créée avec une ancienne version de LightJockey. Avec le sélecteur de type de fichier, choisissez le type de fichier à charger : avec *Oldstyle setup*, chargez un fichier 2532.cfg, avec *Saved 2532 Files - Old Format,* choisissez un fichier de type.D25. les configurations importées sont automatiquement converties au nouveau format.

Le menu Options

Clear All Pages - Efface le contenu de toutes les pages de la matrice
Print Layout - Imprime la configuration du 2532 (touches User et Matrice). Voir Impression de la configuration du 2532 338

Menu Preferences

Show Control at Startup - Affiche automatiquement la fenêtre du 2532 au démarrage de LightJockey.
Show Large Control - Bascule entre l'affichage compact et l'affichage grand format.
Emulate With Mouse - Voir Emulation du 2532 339

Enable Transparent Pages - Voir Mode Pages Transparentes 339
Synchronize 2532 Page Selection - Si désactivé, le changement de page sur le 2532 n'est pas répercuté à l'écran.
Auto-release Record - Force l'arrêt de la fonction Record dès qu'un programme est affecté à une touche.

Font Properties - Choix des polices d'affichage. Choisissez les polices utilisées pour l'affichage du contenu des touches.
Font Properties - Couleurs. Choix des couleurs pour l'affichage des valeurs des touches.
Tab Options - Choix du nom des onglets de page.
Tab Options - Choix de la taille des onglets de page.
Tab Options - Choix de la couleur des onglets de page : couleur de texte et d'arrière plan (validez Enabled pour utiliser des couleurs personnalisées).

Show user keys - Force l'affichage du contenu des touches User. Désactivez pour gagner de la place pour la matrice.
Wrap User Key text - Force l'affichage du contenu des touches User sur plusieurs lignes. Désactivez cette fonction pour simplifier l'affichage sur une ligne - la fin du texte peut être tronquée.

Wrap Matrix text - Force l'affichage du contenu des touches de matrice sur plusieurs lignes. Désactivez cette fonction pour simplifier l'affichage sur une ligne pour chaque fonction (Latch et Flash) - la fin du texte peut être tronquée. L'affichage sur plusieurs lignes ne garantit pas que tout le texte soit affiché dans la touche.
Always split matrix buttons - Normalement, le texte des touches de matrice est divisé en deux parties (haut et bas) si la touche contient une valeur pour la fonction latch et une valeur pour la fonction flash. Activez cette option pour forcer l'affichage en deux

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

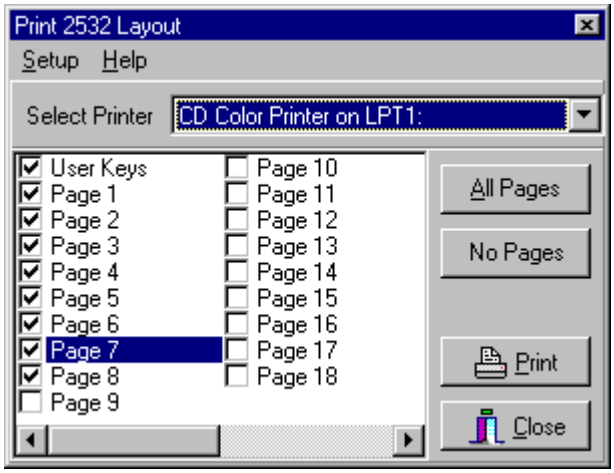
parties systématiquement (haut = latch, bas = flash).
Matrix button info -Force l'affichage du contenu de la touche de matrice sélectionnée dans deux panneaux au bas de l'écran sous les touches User et matrice. Si cette option est désactivée, les panneaux sont masqués.

Matrix button info - Infobulles donnant le contenu de la touche de matrice choisie.

Function-List
Appelle la liste des fonctions assignables aux touches User et à la matrice.

187 Impression de laffectation des touches du 2532

Pour imprimer l'affectation des touches du 2532, utilisez la commande **Print Layout** du menu Options.



Sélectionnez les éléments à imprimer en cochant les lignes correspondantes dans la liste proposée.
Cliquez sur Print pour lancer l'impression.

Si plusieurs imprimantes sont connectées au PC, vous pouvez en choisir une avec la liste située en haut de la fenêtre. Pour configurer l'imprimante, utilisez la commande Setup/Printer.

Note : l'impression tient compte des options d'affichage du menu Preferences 336.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

188 Page transparente

Utilisez le menu Preferences pour activer ou désactiver ce mode.

En mode Transparent, LightJockey essaie systématiquement de trouver une affectation chaque fois qu'une touche Latch ou Flash est enfoncée. Les 18 pages sont examinées dans la banque en cours et la première affectation trouvée est émise sur la sortie.

Cette fonction permet surtout d'éviter le problème "le 2532 ne fonctionne pas" rencontré lorsqu'un utilisateur novice change de page par erreur et essaie d'activer une touche n'ayant pas d'affectation - et n'obtient donc aucune réponse de LightJockey.

189 Emulation du 2532

Voir également Contrôleur d'accès direct 2532 329

Il est possible d'émuler les fonctions Latch et Flash du 2532 avec la souris ou avec le clavier depuis la fenêtre du 2532.

Pour configurer l'émulation à la souris, choisissez *Enable Mouse-Click Select* du menu *Preferences/Emulate with Mouse*. Une fois cette option activée, cliquer sur une touche virtuelle de la fenêtre du 2532 équivaut à un appui sur la touche Latch correspondante sur le 2532.

Pour accéder aux touches Flash de la matrice, maintenez la touche [CTRL] enfoncée ou cliquez sur le bouton du centre si vous utilisez une souris à 3 boutons. L'option *Release flash on Mouse-Up* du menu *Preferences/Emulate with mouse menu* détermine si la touche de flash est relâchée ou pas dès que le bouton de la souris est laché. Si cette option est désactivée, la touche de flash est désactivée uniquement avec le raccourci clavier 19 "release-flash".

Une autre méthode consiste à basculer le mode de fonctionnement de la souris avec la commande **Mouse Latch/Flash Toggle** située en haut à droite. Cette fonction inverse la fonction du bouton de gauche de la souris. Lorsque cette commande est enfoncée (**Flash**), un clic de la souris active la fonction Flash de la touche. Lorsque la commande est désactivée (**Latch**), un clic de la souris active la fonction Latch de la touche choisie.

Enfin, depuis le menu *Preferences/Emulate with Mouse*, vous pouvez choisir une des deux fonctions avec les options *Mouseclick autoselect*. Lorsque cette fonction

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

est activée, un clic sur une touche contenant une fonction (Latch ou Flash, mais pas les deux) active automatiquement le contenu de la touche. Quand la touche contient les deux fonctions Latch et Flash, la sélection par défaut est donnée par la sélection de priorité dans le menu. Maintenir la touche [CTRL] enfoncée inverse le système de priorité.
Ces options sont très utiles lorsque la plupart des touches ne contiennent qu'une seule fonction (soit Latch, soit Flash).

Pour utiliser les raccourcis clavier, assignez la fonction correspondante (emulate latch, emulate flash ou emulate userkeys) aux touches du clavier. Les fonctions de raccourci Emulate Latch et Emulate Flash activent les touches de matrice sélectionnées. La fonction Emulate Userkey active la touche utilisateur sélectionnée. Note : la fenêtre du 2532 doit être ouverte pour que les raccourcis clavier fonctionnent.

190 Entrée DMX - DMX In

L'entrée DMX n'est disponible que pour les versions Club, DJ ou PCMCIA. La version ADP de LightJockey ne permet pas de capturer un signal DMX. Lorsqu'une ligne est configurée en entrée DMX, les 512 canaux de la ligne sont disponibles en entrée DMX.

L'entrée DMX de LightJockey permet de commander certaines fonctions comme les niveaux d'intensité des préparations depuis un autre pupitre DMX. Il est nécessaire pour cela d'affecter des canaux du signal DMX reçu à des fonctions prédéfinies de LightJockey. Certaines d'entre elles comme le changement de préparation utilisent plusieurs canaux simultanément. Lorsque l'entrée DMX est activée, LightJockey lit en permanence son signal comme le fait un projecteur : il est donc parfaitement possible de connecter d'autres appareils DMX sur la même ligne que l'entrée DMX de LightJockey sans perdre leur contrôle depuis le pupitre additionnel. Cependant, comme LightJockey ne dispose pas de sortie DMX Thru, il est nécessaire de connecter LightJockey en bout de ligne ou d'utiliser un splitter.

Pour permettre à LightJockey de prendre le contrôle de canaux de sortie DMX individuels via une entrée DMX, voyez Global Patch 350

L'entrée DMX permet de commander les fonctions suivantes :

- Activation des séquences (flash), préparations, préparations d'arrière plan et statiques.
- Bascule de l'état on/off des séquences et contrôle individuel des intensités dans la préparation.
- Contrôle du Master et des sub-masters d'intensité.

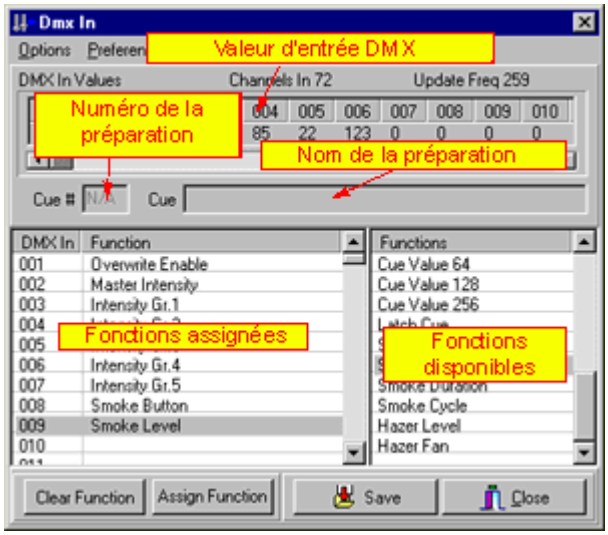
(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

- Contrôle d'un ou plusieurs canaux DMX (patch de l'entrée vers la sortie)
- Contrôle des fonctions Smoke.
- Contrôle des Macros (amplitude et vitesse) et des fonctions de temporisation des préparations.

Pour utiliser l'entrée DMX, elle doit être configurée dans la fenêtre de configuration du matériel 26.

Configuration de l'entrée DMX

La fenêtre de configuration est accessible par l'icône sur la barre d'outils Cuelist 100.



Fenêtre de l'entrée DMX

Visualisation de l'entrée DMX

La partie supérieure de la fenêtre affiche le signal DMX entrant. LightJockey affiche le nombre de canaux reçus, le taux de rafraîchissement du signal et les valeurs reçues pour chaque canal. Le taux de rafraîchissement n'est pas vraiment important même s'il est très bas (en dessous de 10Hz) mais cette valeur indique si LightJockey reçoit effectivement du DMX.

Assignation des fonctions à l'entrée DMX

Pour assigner une fonction à un des canaux de l'entrée DMX, faîtes-la glisser avec la souris de la liste vers le canal concerné. Vous pouvez aussi sélectionner les lignes correspondantes avec la souris et cliquer sur Assign. La colonne de gauche de la liste d'affectation représente les canaux DMX de l'entrée DMX In. Pour assigner la fonction Blackout au canal 10, faîtes simplement glisser la fonction Blackout sur la ligne 10 de la liste d'affectation.

Pour annuler une affectation, utilisez le menu Options et effacez tout ou partie des commandes avec la fonction Clear Function.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Désactivation des fonctions de l'entrée DMX

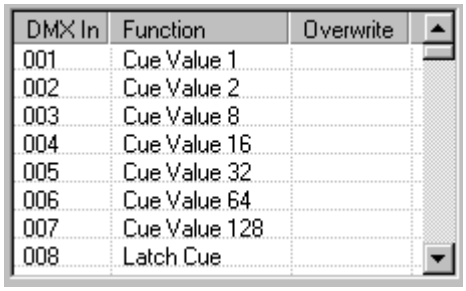
L'entrée DMX physique ne peut être désactivée que depuis la fenêtre de configuration du matériel. Les fonctions contrôlées par l'entrée DMX peuvent être désactivées en cochant **Disable DMX-in functions** du menu Options (les boutons et les listes s'affichent alors en gris). Notez que désactiver les fonctions ne coupe pas les entrées du Patch Global 350. Seules les fonctions configurées dans la fenêtre DMX In sont annulées. L'option peut également être activée ou retirée par raccourci clavier 16

.

IMPORTANT: Les nouvelles affectations de fonctions ne prennent effet **qu'APRES** la sauvegarde de la configuration DMX.

Rappel d'une préparation avec l'entrée DMX

Les préparations de LightJockey sont numérotées lors de leur enregistrement. LightJockey utilise ce numéro pour rappeler une préparation par l'entrée DMX. Ce numéro est transmis en utilisant une numérotation binaire identique à celle utilisée pour adresser les projecteurs asservis. Chaque canal agit comme un interrupteur d'un panneau d'adressage : il est donc possible de composer le numéro de la préparation sans l'activer tant que le numéro n'est pas complet.



DMX In	Function	Overwrite
001	Cue Value 1	
002	Cue Value 2	
003	Cue Value 8	
004	Cue Value 16	
005	Cue Value 32	
006	Cue Value 64	
007	Cue Value 128	
008	Latch Cue	

L'exemple ci-dessus assigne 7 canaux DMX à la composition du numéro (**Cue Value** 1 à 128) et un canal à la commande d'appel/verrouillage (**Latch Cue)**. Les 7 premiers canaux fonctionnent comme des interrupteurs d'adressage et permettent d'appeler toutes les préparations entre 1 et 255 (1+2+4+8+16+32+64+128 = 255, la préparation 0 est un élément spécial). Pour composer le numéro de la préparation, montez les canaux correspondants au dessus de 50% pour les valider ('On') ou laissez-les en dessous de 50% pour les mettre sur 'Off'. Chaque canal possède une valeur ou poids - 8 pour Cue Value 8 par exemple. L'addition des valeurs de tous les canaux situés au dessus de 50% donne le numéro de la préparation à appeler. Exemple : si dans la configuration ci-dessus, les canaux 1, 2 et 6 sont montés au dessus de 50%, LightJockey identifie la préparation 1 + 2 + 64 = 67. La fenêtre de

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

gestion de l'entrée DMX donne le numéro identifié par le signal DMX dans le champ Cue # et, si elle existe, donne son nom dans le champ Cue Name. Utilisez le canal **Latch Cue** pour verrouiller la préparation en mémoire : tant que Latch Cue est au dessus de 50%, la préparation en mémoire est verrouillée. Dès que le canal repasse en dessous de 50%, la préparation codée avec les canaux DMX est chargée mais non verrouillée.

IMPORTANT: sans la fonction **Latch Cue**, il **N'EST PAS** possible de charger et d'exécuter des préparations par l'entrée DMX.

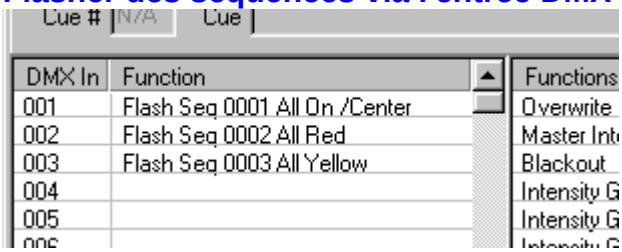
Lorsque **Cue Latch** est activée (au dessus de 50%) et qu'un numéro de préparation valide est émis, il n'est pas possible de changer manuellement de préparation. Il est possible de changer de préparation manuellement si **Cue Latch** est désactivé ou si un numéro de préparation inexistante est émis.
Le menu Preferences/Cue Latch propose d'utiliser la préparation numéro 0 pour effacer la préparation en mémoire. Si cette option est activée, les préparations peuvent être chargées manuellement tant que la préparation 0 est émise sur l'entrée DMX.

Utilisation des fonctions Cue Page via l'entrée DMX

Un certain nombre de fonctions cue page 229 sont disponibles sous la forme de commandes DMX. Ces commandes sont principalement utilisées pour charger séquentiellement des préparations à la manière d'un séquentiel manuel. Un excellent exemple reste la restitution d'un concert pour lequel une page et une série de préparations sont construites pour chaque chanson. Ces commandes peuvent être assignées à un canal DMX et sont exécutées dès que le canal passe au dessus de 50% (127) (assignez des touches de flash sur la console si cela est possible).

Latch Current Cue from Page - Lance la préparation sélectionnée sur la page en cours.
Previous/Next Cue Page - Sélectionne la page précédente ou suivante.
Latch Previous/Next Cue from Page - Lance la préparation précédente ou suivante sur la page.
Select Previous/Next Cue from Page - Sélectionne mais ne lance pas la préparation précédente ou suivante sur la page.

Flasher des séquences via l'entrée DMX



Il est possible d'utiliser un canal DMX d'entrée pour flasher une séquence de la préparation en cours. Cette fonction est similaire aux touches de flash du contrôleur d'accès direct 2532 329. Pour assigner un canal DMX d'entrée à une

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

séquence à flasher, tirezla séquence depuis la liste des séquences 222 vers le canal d'entrée sur la liste des canaux. La séquence affectée est flashée dès que le niveau du canal correspondant est au dessus de 127 (50%) et relâchée dès que le niveau repasse sous 128.

Lancer des préparations, des séquentiels et des prépatations d'arrière plan avec un seul canal.

Vous pouvez lancer des préparations, séquentiels ou préparations d'arrière plan depuis un simple canal DMX d'entrée. Pour cela, ouvrez la liste d'éléments concernée (liste des préparations 225, liste des séquentiels 259 ou liste des préparations d'arrière plan 224) et tirez le nom de l'élément à affecter vers le canal d'entrée dans la liste.

Contrôle des groupes HTP

Les groupes HTP 350 peuvent être contrôlés par l'entrée DMX en assignant les fonctions HTP Group (X) à différents canaux de l'entrée.

Activer des entrées statiques

Un canal d'entrée DMX peut être associé à une entrée statique 262. L'entrée choisie est activée dès que le niveau du canal affecté dépasse 50%. Note : les modes flash et merge/replace des entrées statiques sont désactivés lors du contrôle par canal DMX.

Niveaux des contrôle sstatiques

Permet de choisir à distance le niveau de chaque entrée statique 262

Fonctions On/Off des séquences

L'entrée DMX permet de contrôler l'état de chaque séquence dans la préparation. Il suffit pour cela d'assigner les fonctions **Sequence XX On/Off** aux canaux DMX. Le panneau de contrôle des préparations 194 permet d'activer ou de désactiver cette fonction - il est nécessaire pour cela de cocher l'option *Allow Remote Enable/Disable* du menu Preferences du panneau de contrôle. Nous vous conseillons de désactiver l'option Cue Modified warning 106 pour éviter un message d'avertissement quand l'état d'une séquence est modifié.

Intensité des séquences

L'entrée DMX permet de contrôler l'intensité de sortie des séquences. Consultez la rubrique intensité des séquences 209 pour plus de détails.

Niveau des masters et Blackout

Le panneau des masters d'intensité 152, comprenant le Grand Master et 8 submasters, peut être télécommandé par l'entrée DMX. Assignez simplement la fonction correspondante au canal DMX souhaité : **Master Intensity** contrôle le Grand Master et les fonctions **Intensity Gr.1** à **Intensity Gr.8** contrôlent les 8 submasters.

Quand le Grand Master ou n'importe lequel des submasters sont contrôlés en DMX,

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

il n'est plus possible de leur affecter une valeur manuellement avec la souris, même si l'entrée DMX ne reçoit aucun signal. Lorsqu'ils sont sous contrôle de l'entrée DMX, le panneau de contrôle indique leur état en rouge.

La fonction Blackout 158 peut également être assignée à un canal DMX. Pour activer le noir général, le canal correspondant doit être au dessus de 127 (50%).

Les fonctions Auto Fade Out/In et Blackout/restore sont toujours actives sur les niveaux d'intensité même lorsque l'entrée DMX contrôle les intensités. Le BlackOut manuel ne fonctionne pas si Blackout est assigné à un canal DMX.

Patcher plusieurs canaux de sortie sur un canal de l'entrée DMX

Utilisez le patch global 350 pour commander plusieurs canaux de sortie avec un seul canal de l'entrée DMX. Cette fonction est un bon complément si la console utilisée sur l'entrée DMX ne dispose pas de patch et que vous souhaitez contrôler plusieurs canaux avec un seul fader (canaux de gradateurs par exemple).

Overwrite Enable

La fonction Overwrite Enable permet de remplacer les valeurs DMX de la sortie de LightJockey par celles des canaux du pupitre connecté à l'entrée DMX In. Si Overwrite Enable est au dessus de 127 (50%), le remplacement est activé (désactivé si inférieur à 127). Si cette fonction n'est pas assignée, le remplacement des valeurs est systématiquement activé. Pour configurer les canaux que l'entrée DMX doit forcer sur la sortie de LightJockey, utilisez le patch global 350.

Commande des séquentiels

Certaines commandes des séquentiels sont accessibles par l'entrée DMX. Elles sont activées lorsque le niveau du canal dépasse 128 (50%).
Cuelist Go - Déclenche un Go. Si le séquentiel n'est pas actif, LightJockey exécute la commande 'Run from top'.
Cuelist Back - Retour d'un pas en arrière. Le séquentiel doit être actif pour que cette commande s'exécute.
Cuelist Stop - Arrête l'éxecution du séquentiel.
Cuelist Stop and Clear - Arrête l'exécution du séquentiel en cours et efface le contenu de la préparation courante.

Patch de plusieurs canaux de sortie sur un seul canal DMX d'entrée

Utilisez l'outil Patch global 350 pour patcher un canal DMX d'entrée à plusieurs canaux de sortie. De cette façon, vous pouvez contrôler plusieurs canaux DMX de sortie avec un seul canal de l'entrée DMX. Cette fonction peut être utile si la console branchée sur l'entrée ne possède pas de patch et que vous ayez besoin de regouper des canaux sur ses faders (exemple : 1 seul fader pour toute la face).

Contrôle de la machine à fumée

Les fonctions du panneau de contrôle des machines à fumée 390 : Smoke, Niveau de fumée (Smoke Level), Durée du jet (Smoke Duration), Cycle (Smoke Cycle), Niveau de brouillard (Haze Level) et ventilation (Haze fan) peuvent toutes êtres assignées à

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

des canaux de l'entrée DMX. Le bouton Smoke est activé tant que le canal est maintenu au dessus de 127.

Contrôle des contrôles de Macro

Assignez les fonctions **Cue Macro Amplitude** et **Cue Macro Speed** à des canaux de l'entrée DMX pour contrôler les fonctions d'Amplitude et de Vitesse des macros depuis un pupitre externe. Ces deux commandes fonctionnent proportionnellement sur la plage 0 - 100% : il n'est donc pas possible d'augmenter ces paramètres au delà des valeurs programmées. Voir Contrôle des macros pour plus de détails.

Contrôle des temporisations de préparation

Le contrôle de temporisations des préparations (Cue Time control) permet de manipuler directement les temporisations en agissant sur les temps de transfert (fade) et d'attente (scene time) de toutes les séquences de la préparation. Vous pouvez assigner un canal pour la totalité de la préparation (Cue Time) et pour chacune des 12 séquences individuellement. Depuis le menu Préférences du contrôle de temporisation 205, vous pouvez choisir si le contrôle par l'entrée DMX est permanent ou seulement lors des changements de valeurs.

Contrôle de l'analyseur audio

Audio Analyzer, Gain - prend en contrôle le gain de l'analyseur audio 359.
Audio Analyzer, Noise Threshold - prend en contrôle le seuil de bruit de l'analyseur audio 359.

Trig all manual default, Emulate Audio Trig

Active les fonctions raccourcies 19 correspondantes - Note : ces fonctions s'activent sur transition du canal de moins de 128 (50%) à plus de 128.

191 Contrôleur 2518 via la liaison RS-232

Contrôleur 2518 via la liaison RS-232

Avec une connexion standard RS-232, LightJockey peut être télécommandé par un contrôleur Martin 2518. Cette forme de contrôle à distance ne requiert aucun autre matériel additionnel qu'un simple port RS-232 et il est donc possible de contrôler un ordinateur portable qui utilise une interface parallèle ADP pour piloter les projecteurs.

Le câble RS-232 nécessaire est un câble droit identique à celui utilisé pour télécharger le contenu du 2518 sur un PC (consultez le manuel du 2518).

Lorsque le 2518 est connecté comme télécommande sur le port série RS-232, il ne transmet plus de signal DMX. Lorsqu'il est en mode RS-232, LightJockey lit en

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

permanence l'état des touches et des faders du 2518 et contrôle son afficheur.

LightJockey implémente l'interface avec le 2518 sur 2 modes. Le mode 1 est compatible avec toutes les versions du 2518. **Le mode 2 requiert la version 2.0 du logiciel 2518** ou supérieure. La version actuellement installée dans le 2518 est affichée au démarrage.

Voir Contrôleur 2518 via RS-232, mode 1 348.
Voir Contrôleur 2518 via RS-232, mode 2 347.

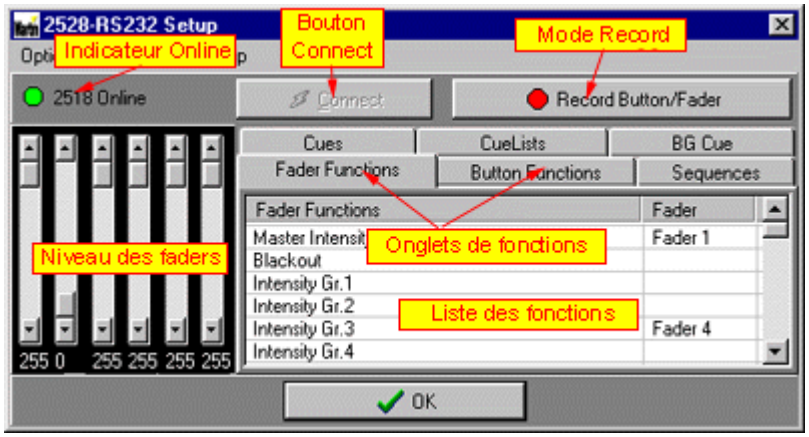
192 Contrôleur 2518 via RS-232, Mode 2

Voir également Contrôleur 2518 via RS-232, mode 1 348.

Le mode 2 de l'interface 2518 / LightJockey n'est compatible qu'avec le logiciel 2.0 du 2518. La version actuellement installée s'affiche au démarrage du 2518.

Pour utiliser le 2518, vous devez le configurer dans la fenêtre de configuration du matériel 26 et confirmer que vous utilisez le **2518 en Mode 2** dans les options.

Une fois configuré, le 2518 est accessible via l'icône de la barre d'outils des séquentiels 100.



Contrôle du 2518 en mode 2

En temps normal, le 2518 se connecte comme télécommande au démarrage de LightJockey. Cependant, si la connexion échoue (2518 éteint lors du démarrage de LightJockey par exemple), cliquez sur **connect** pour relancer la procédure de connexion (voir également reconnexion automatique ci-après). Cette fonction est également disponible si le 2518 est temporairement déconnecté lorsque LightJockey tourne. La LED Online indique l'état de la connexion.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Deux types de fonctions sont disponibles avec le 2518 : les fonctions propres aux faders et les fonctions propres aux touches.
Les fonctions des faders sont similaires à celles de l'entrée DMX 340. Les fonctions non compatibles sont : Latch Cue, Cuelist, Flash sequence et contrôles de canaux.
Les fonctions des boutons sont identiques à celles disponibles pour les raccourcis clavier 19. Comme pour les raccourcis, il est possible d'assigner des séquences, préparations, séquentiels et préparations d'arrière plan aux touches du 2518.
Cliquez sur l'onglet de fonction approprié pour obtenir les listes de fonctions des faders ou des touches.

Assigner des fonctions aux faders et touches du 2518

Il existe deux méthodes pour assigner les fonctions aux éléments du 2518.
Activez la touche Record Toggle pour basculer en mode Record. Dans ce mode, la fonction sélectionnée est assignée au fader monté au delà de 50% ou à la touche enfoncée. Vous pouvez également choisir une fonction dans la liste, cliquer à droite sur son nom et l'assigner avec le menu contextuel qui s'affiche.

Pour effacer le contenu d'une touche ou d'un fader, sélectionnez la ou les lignes, cliquez à droite et sélectionnez *clear functions*.
Pour effacer tout le contenu, cliquez sur *New Setup* dans le menu Options.

Enregistrement et récupération de la configuration

La configuration actuelle peut être enregistrée dans un fichier pour un usage ultérieur. Cliquez sur *save setup file* ou *load setup file* dans le menu Options pour enregistrer ou récupérer un configuration.

Connexion automatique - *Auto Reconnect*

Si la connexion avec le 2518 échoue au démarrage de LightJockey, utilisez le bouton Connect pour rétablir le lien avec le 2518. L'option 'auto reconnect' du menu Preferences force LightJockey à tenter une reconnexion automatiquement toutes les 2 secondes. Cette fonction risque de ralentir sensiblement LightJockey. Il est préférable de la désactiver si aucun 2518 n'est connecté.

193 Contrôleur 2518 via RS-232, Mode 1

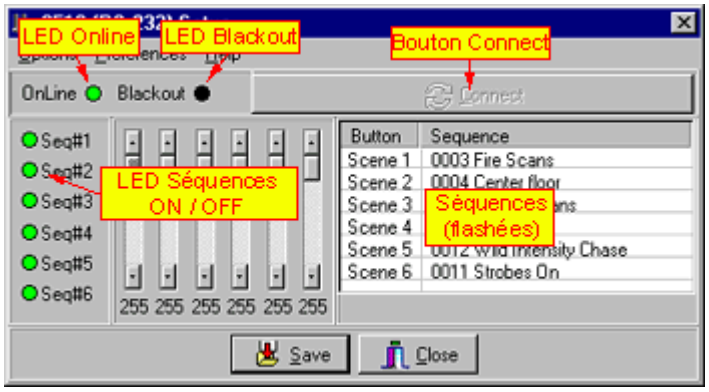
Voir également Contrôleur 2518 via RS-232, mode 2 347.

Le Mode 1 de l'interface LightJockey / 2518 est compatible avec toutes les versions du logiciel 2518.

Pour utiliser le 2518, vous devez le configurer dans la fenêtre de configuration du matériel 26 et vérifiez que l'option **2518 en Mode 2 est bien désactivée**.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Une fois configuré, le 2518 est accessible via l'icône de la barre d'outils des séquentiels.



Contrôle du 2518 en mode 1

En temps normal, le 2518 se connecte comme télécommande au démarrage de LightJockey. Cependant, si la connexion échoue (2518 éteint lors du démarrage de LightJockey par exemple), cliquez sur **connect** pour relancer la procédure de connexion (voir également reconnexion automatique ci-après). Cette fonction est également disponible si le 2518 est temporairement déconnecté lorsque LightJockey tourne. La LED Online indique l'état de la connexion.

Le bouton Connect

Fonctions du 2518

Fonctions fixes

Les fonctions ci-dessous sont fixes et ne peuvent pas être modifiées par l'utilisateur.

Boutons de choix des canaux DMX
Ces boutons (colonne de gauche) contrôlent l'état On/Off des 6 premières séquences de la préparation en cours. Cet état est reproduit par les LEDs des touches du 2518 : allumée = séquence On, éteinte = séquence Off.

Faders
Les faders du 2518 télécommandent les intensités du Master et des groupes : le plus à gauche contrôle le Master et les 5 suivants contrôlent les sub-masters 1 à 5.

Touche Blackout
Blackout contrôle la fonction Blackout/Restore de LightJockey.

Fonctions personnalisables

Scenes buttons (Scenes 1-6)

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Les touches 'scenes' sont utilisables comme touches de flash pour les masters ou pour les 6 séquences de la préparation courante. Dans cette configuration, elles peuvent être configurées en mode Latch ou en mode Flash (fugitif) (voir menu Preferences).

En mode flash pour les séquences, configurez les boutons en tirant le nom de la séquence à assigner depuis la liste des séquences 222 sur la ligne représentant le bouton. Vous pouvez également cliquer à droite sur une ligne et choisir *Add Current Sequence* pour assigner la séquence courante (celle en cours d'édition). Pour effacer un bouton, cliquez à droite sur sa ligne et choisissez *Remove Sequence*. Les changements ne prennent effet qu'après sauvegarde de la configuration (cliquez sur Save).

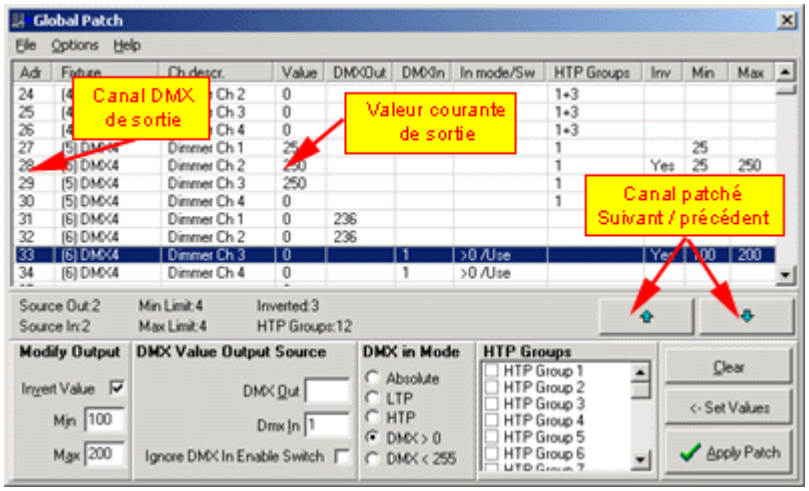
Menu Options

Calibrate faders - Lance la routine d'initialisation du 2518. Cliquez sur Yes pour confirmer.
Une fois la procédure démarrée (LEDs des touches DMX en chenillard), montez tous les faders au maximum, appuyez sur la première touche de canaux DMX. Une fois toutes les LEDs éteintes, appuyez à nouveau sur le premier bouton de canaux DMX. Attendez que le 2518 s'initialise ('01' clignote sur l'écran), cliquez sur OK et attendez que LightJockey se reconnecte au 2518.

Menu Preferences

Scenes buttons - Choix de la fonction des touches Scenes du 2518 (voir ci-dessus).

194 Patch global



Le patch global est accessible par le menu de configuration principal 106. Vous pouvez aussi cliquer avec le bouton de droite de la souris sur une icône de

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

projecteur et sélectionner Global Patch dans le menu contextuel. La dernière méthode aligne la fenêtre de patch sur l'adresse de base du projecteur sélectionné.

Le patch global permet de patcher la sortie DMX à sa source et de fixer des minima et des maxima sur les valeurs de sortie. Il permet également d'inverser des valeurs. La fenêtre de configuration permet également d'affecter des canaux aux groupes HTP.

Note: Les changements effectués ne prennent effet que lorsqu'ils ont été sauvegardés et appliqués (cliquez sur *Apply Patch*)**.**

Cliquez sur les boutons Previous ou Next buttons pour localiser un canal patché. Pour effacer des réglages, sélectionnez une ou plusieurs lignes et cliquez sur *Clear*. Pour effacer tous les réglages, cliquez sur *New Global Patch* dans le menu File. Pour 'synchroniser' les réglages de plusieurs canaux, sélectionnez les lignes correspondantes, modifiez des réglages si besoin est puis cliquez sur <-*Set Values*.

Modifier la source des données de sortie

Fixer les valeurs minimales et maximales d'un canal DMX.

Pour fixer les valeurs minimales et maximales d'un ou plusieurs canaux, sélectionnez les lignes correspondantes dans la liste. Entrez les valeurs minimales et maximales dans les cases *Min et Max* suivies par [Entrée]. Pour annuler des limitations, sélectionnez les lignes concernées, effacez le contenu des cases Min et/ou Max et appuyez sur [Entrée].
Les valeurs par défaut pour le minimum et le maximum sont 0 et 255 respectivement. Elles ne s'affichent pas dans la liste.

Les limites Min et Max sont appliquées aux canaux DMX juste avant d'être émises vers les projecteurs et n'affectent pas les valeurs programmées. Par exemple, si un canal est programmé à la valeur 5 et que son minimum est 10, la valeur DMX réellement émise sera 10 et ne descendra jamais dessous. Si la valeur minimum est annulée, le canal prendra la valeur 5.

Notes

Vous pouvez par exemple utiliser la valeur minimale pour préchauffer les lampes des PAR afin d'améliorer leur temps de montée.

Inversion d'un canal

Cocher l'option Invert inverse la valeur du canal. Ainsi, un canal à 0 est émis à 255. Une valeur de 100 est émise comme 155. L'opération réalisée revient à inverser la position d'un fader de console traditionnelle par rapport à son centre. Il émet donc 100% quand il est à 0 et vice versa.
Cette inversion est réalisée avant d'appliquer les limites min et max. Les valeurs inversées sont donc toujours dans l'intervalle autorisé.

Redirection des canaux (Patch)

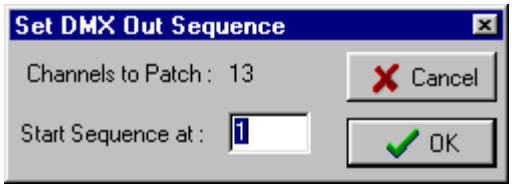
Patcher signifie changer la source d'un canal de sortie DMX. Cette source peut être

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

un canal de l'entrée DMX ou un autre canal de la sortie.
Cette fonction est particulièrement utile si vous devez contrôler plusieurs canaux DMX à l'aide d'un seul canal de LightJockey ou avec une console branchée sur l'entrée DMX.
Il est souvent pratique ou nécessaire de contrôler simultanément plusieurs canaux d'éclairage traditionnel même si chaque voie de gradateur a sa propre adresse. A moins que vos gradateurs puissent être patchés en interne pour regrouper leurs voies, il est généralement nécessaire de donner un canal DMX à chaque voie de gradateur, ce qui peut se révéler très gourmand en canaux de contrôle. En regroupant ces canaux avec le patch global, vous pourrez réduire le nombre de canaux ou de groupes réellement nécessaires.

Choix de la source de données provenant d'un canal de sortie

Pour patcher un ou plusieurs canaux afin qu'ils prennent leurs données sur un autre canal de sortie, sélectionnez les lignes les représentant, entrez la source des données dans le champ DMX Out et appuyez sur [Entrée]. Le canal source est affiché dans la colonne 'DMXOut' de la liste. Pour patcher plusieurs canaux séquentiellement (ex : 30 -> 1, 31 -> 2, 32 -> 3 ...), sélectionnez les canaux à patcher, cliquez à droite sur la sélection et choisissez *Set DMX out Sequence* dans le menu contextuel. Dans la fenêtre qui apparaît, entrez l'adresse du premier canal source.



Patch séquentiel de canaux

Choix d'une source provenant d'un canal d'entrée DMX

Voir Entrée DMX 340

.
Pour patcher un ou plusieurs canaux afin qu'ils prennent leurs données sur l'entrée DMX, sélectionnez les lignes correspondantes, entrez le numéro du canal d'où proviennent les données dans le champs DMX In et appuyez sur [Entrée]. Le canal source est affiché dans la colonne 'DMX In' de la liste de patch.
Pour patcher plusieurs canaux séquentiellement (ex : 30 -> 1, 31 -> 2, 32 -> 3 ...), sélectionnez les canaux à patcher, cliquez à droite sur la sélection et choisissez *Set*

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

DMX in Sequence dans le menu contextuel. Dans la fenêtre qui apparaît, entrez l'adresse du premier canal source.

Pour patcher une entrée DMX complète vers une sortie DMX, cliquez sur *Patch DMX* dans l'option Link du menu Options. Cette fonction est à l'origine prévue vérifier des programmes avec le visualiseur Offline. En programmant depuis une console différente, vous pouvez rediriger sa sortie DMX vers le visualiseur grâce à l'entrée DMX de LightJockey.

Choix du mode de l'entrée DMX
L'entrée DMX peut travailler selon 6 modes différents :
- Absolute Les valeurs lues sur l'entrée remplacent TOUJOURS les valeurs de la sortie.
- LTP Les valeurs lues sur l'entrée remplacent celles de la sortie uniquement si elles sont inférieures à celles programmées dans LightJockey (lowest takes precedence).
- HTP Les valeurs lues sur l'entrée remplacent celles de la sortie uniquement si elles sont supérieures à celles programmées dans LightJockey (highest takes precedence).
- DMX > 0 Les valeurs lues sur l'entrée remplacent celles de la sortie si elles sont supérieures à 0.
- DMX < 255 Les valeurs lues sur l'entrée remplacent celles de la sortie si elles sont inférieures à 255.

Changez le mode de travail pour chaque canal individuellement en sélectionnant la ou les lignes correspondantes dans la liste et en choisissant un mode.

Les deux derniers modes sont utiles pour contrôler manuellement certaines fonctions des appareils asservis temporairement. Par exemple, pour contrôler les roues de couleur de plusieurs machines sur un seul fader, patchez ces canaux de couleur sur un canal d'entrée DMX et réglez ce canal sur le mode '<255'. Quand le fader est en dessous de 255, il prend le contrôle des roues de couleur. S'il est monté à fond (255), les roues de couleur reviennent sous le contrôle de LightJockey.

Le patch de l'entrée DMX est - par défaut - lié à la fonction *Overwrite Enable* de la configuration de l'entrée DMX-in 340. Overwrite Enable permet d'activer ou de désactiver complètement la prise en compte de l'entrée DMX.
Pour rendre le patch indépendant de la fonction *Overwrite Enable*, sélectionnez les lignes à dissocier, cliquez à droite et choisissez *Ignore DMX In Enable switch*. Les canaux ainsi marqués seront indépendants et donc pris en compte en permanence.

Groupes HTP

Les groupes HTP sont à l'origine prévus pour regrouper plusieurs canaux unitaires d'un seul canal d'entrée DMX (les projecteurs de la face par exemple).
LightJockey implémente 24 groupes HTP différents et chaque canal de sortie peut appartenir à plusieurs groupes simultanément.
Pour déterminer les valeurs à émettre sur un canal appartenant à plusieurs groupes,

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

LightJockey compare les valeurs DMX générées par le programme actif avec les valeurs de chaque groupe HTP. Il émet la plus forte valeur sur la sortie.
La 'valeur' de chaque groupe HTP est déterminée en assignant un canal d'entrée DMX séparé à chaque groupe utilisé. La valeur DMX reçue sur ce canal est considérée comme valeur de commande pour tous les canaux du groupe.

Il est également possible d'utiliser des raccourcis claviers pour les 12 premiers groupes HTP, mais les valeurs produites sont restreintes à Off (valeur = 0) ou On (valeur = 255) ce qui peut s'avérer toutefois suffisant pour des appareils à simple allumage de lampe ou pour flasher des PAR.

Attention
Comparer les valeurs DMX générées par les groupes HTP mobilise beaucoup le PC, surtout si de nombreux canaux ont assignés. Certains PC à faibles performances risquent de ralentir siginificativement et de perdre en qualité de signal DMX si trop de canaux ou trop de groupes sont utilisés.

Sauvegarde et chargement de la configuration du Patch Global

La configuration du Patch Global peut être enregistrée dans un fichier pour usage ultérieur. Les fonctions Save et Load sont situées dans le menu File.

Notes:
LightJockey essaie de mettre en garde au maximum l'utilisateur contre les patchs 'douteux' (ex canal 1 patché sur le 2 et canal 2 patché sur le 1). Si un patch douteux est détecté, un message d'avertissement s'affiche (Nested Patch Found). Dans ce cas, vérifiez votre affectation de canaux.

Notes

Si les canaux patchés sont utilisés pour contrôler des appareils ne nécessitant pas de réglages de personnalité (appareils DMX génériques), n'importe quel canal non utilisé peut être patché sans configurer d'appareil dans la fenêtre de configuration 46. Dans ce cas, il est impossible pour l'utilisateur de contrôler s'il peut configurer de nouveaux appareils sans chevaucher des canaux utilisés. Il est donc fortement conseillé de configurer des appareils génériques utilisant les canaux repatchés, même si le patch global empêche leur contrôle puisque les valeurs émises sont détournées d'autres canaux et non pas prises dans des scènes les utilisant réellement. Cette méthode assure par contre que tous les canaux occupés sont signalés, au moins par des icônes, même si elles sont 'cachées' dans un onglet 68 créé uniquement pour cela sur le bureau.
Si les canaux patchés sont assignés à un modèle d'appareil (Generic DMX Fixture 173 par exemple), les panneaux de contrôle correspondant ne reflèteront les valeurs réellement émises que lorsque les boutons O/S/F 126 sont sur OFF.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

195 Entrée MIDI

LightJockey peut être partiellement commandé à distance par un signal MIDI. Avant d'utiliser l'entrée MIDI, elle doit être validée dans la configuration du matériel 26.
Une fois validée, l'entrée MIDI est automatiquement activée dès le lancement de LightJockey. Son panneau de contrôle est accessible en cliquant sur l'icône de la barre d'outils Cuelist 100

.

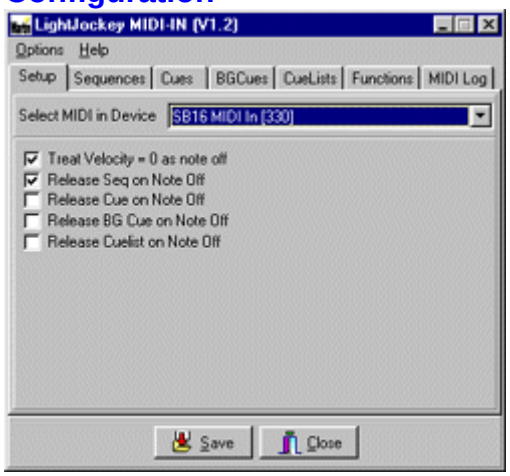
L'implémentation du protocole MIDI repose sur la configuration MIDI de Windows : LightJockey ne dialogue pas directement avec les périphériques MIDI connectés à l'ordinateur. Cela signifie en particulier que la carte MIDI (carte son généralement) doit être correctement installée et que les pilotes doivent être chargés. Reportez-vous à la documentation de votre carte pour plus de détails sur son installation sous l'environnement Windows. Le programme de gestion MIDI se connecte virtuellement à LightJockey lors du démarrage : si LightJockey n'est pas lancé lorsque le programme MIDI In démarre, un message d'erreur est affiché.

L'implémentation actuelle utilise uniquement les commandes MIDI Note On et

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Note Off pour activer des préparations et des cuelists ou pour flasher des séquences.

Configuration


LightJockey MIDI-IN (V1.2)
Options Help
Setup Sequences Cues BGCues CueLists Functions MIDI Log
Select MIDI in Device
SB16 MIDI In [330]
Treat Velocity = 0 as note off
Release Seq on Note Off
Release Cue on Note Off
Release BG Cue on Note Off
Release Cuelist on Note Off
Save
Close

Sélection du périphérique

Windows accepte plusieurs périphériques MIDI : il est donc nécessaire de choisir celui qui est relié à LightJockey. Choisissez le périphérique dans la liste de l'onglet Setup. Si aucune référence n'apparaît, aucune carte n'est installée sous Windows.

Treat velocity = 0 as note off

Bien que le protocole MIDI spécifie différentes valeurs pour les commandes Note On et Note Off, certains appareils MIDI (des claviers par exemple) utilisent le paramètre de vélocité associé à une commande Note On pour réaliser une commande Note Off. Par défaut, LightJockey considère qu'une commande Note On avec une vélocité nulle est une commande Note Off. Désactivez cette option pour annuler ce traitement particulier des commandes Note On à vélocité nulle.

Release Seq on Note Off

Lorsque cette option est cochée, la séquence activée par une commande Note On est effacée dès qu'une commande Note Off équivalente est reçue.

Release Cue on Note Off

Lorsque cette option est cochée, la préparation activée par une commande Note On est effacée dès qu'une commande Note Off équivalente est reçue.

Release BGCue on Note Off

Lorsque cette option est cochée, la préparation d'arrière plan activée par une commande Note On est effacée dès qu'une commande Note Off équivalente est reçue.

Release Cuelist on Note Off

Lorsque cette option est cochée, la Cuelist activée par une commande Note On est effacée dès qu'une commande Note Off équivalente est reçue.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Menu Options

Run Minimized
Cette option force le module MIDI à démarrer avec un panneau de contrôle réduit. Pour le rappeler, cliquez sur l'icône MIDI dans la barre d'outils Fixture 102.

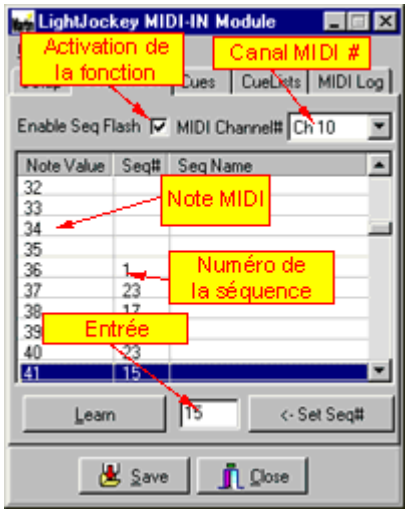
Stay on Top

Cette option force le panneau de contrôle MIDI à rester au premier plan du bureau de LightJockey.

Auto Save Changes.

Lorsque cette option est cochée, tous les changements sont enregistrés automatiquement dès que le module est fermé. Dans le cas contraire, les changements doivent être sauvegardés avec le bouton **Save**.

Onglets Sequence, Cue, Background Cues et Cuelist.



Attention : la colonne Name des listes n'est pas utilisée et reste réservée pour des développements futurs.

L'entrée MIDI permet de flasher les séquences de la même manière que les touches de scènes du contrôleur 2532 330. L'entrée MIDI peut également charger des préparations et charger, lancer ou arrêter des cuelists.

La configuration de chaque élément de restitution se fait dans les onglets prévus à cet effet : séquence, préparations, préparations d'arrière plan et cuelists.
Pour activer une fonction, validez la case correspondante dans l'onglet correspondant (Ex : Sequence Flash).
Choisissez ensuite le canal MIDI auquel l'entrée doit répondre pour chaque fonction. Le protocole MIDI supporte 16 canaux (1 à 16). Choisissez éventuellement 'All' pour forcer l'entrée MIDI à lire tous les canaux.
Spécifier un canal MIDI permet au périphérique utilisé (séquenceur, clavier etc ...) d'adresser d'autres appareils sur les autres canaux - des contrôleurs additionels ou

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

des expandeurs par exemple. Cela permet également d'émettre les mêmes notes pour des séquences, des préparations ou des cuelists sur des canaux différents. Note : tous les transmetteurs MIDI ont la possibilité de sélectionner les canaux utilisés : reportez-vous à leur manuel pour plus de détail sur leur programmation. L'onglet MIDI Log permet de visualiser les commandes Note On et Note Off et les canaux utilisés.

Il existe deux méthodes pour assigner des séquences, des préparations et des cuelists aux notes MIDI.
La première consiste à saisir directement le numéro de l'élément à contrôler : sélectionnez la ligne correspondante, entrez une valeur dans le champs au bas de la fenêtre et cliquez sur **<-Set**.

L'autre méthode consiste à charger la séquence, la préparation ou la cuelist dans LightJockey : cliquez sur '**Learn**' et envoyez la commande MIDI correspondante (appuyez sur une touche du clavier par exemple).
L'entrée MIDI identifie la séquence, la préparation ou la cuelist courante et l'assigne à la note émise.

Pour supprimer une affectation MIDI, cliquez à droite sur la ligne correspondante et cliquez sur **Clear Values**.

Onglet Functions

L'onglet Functions permet d'assigner des raccourcis clavier 19 aux périphériques MIDI. LightJockey doit être ouvert au moment où le programme MIDI In démarre ou bien les fonctions ne seront pas transmises correctement. Pour assigner une fonction à une Note MIDI, ouvrez l'onglet Functions et cliquez sur **Get Functions List**. La liste des fonctions disponibles s'ouvre. Tirez avec la souris une fonction vers la ligne représentant la note MIDI.

Affecter les fonctions de flash

Certains périphériques MIDI préférent envoyer une commande velocity = 0 plutôt qu'un Note Off. Dans ce cas, cochez l'option **Treat velocity = 0 as note off** dans le menu de configuration ou bien les fonctions en mode flash ne seront jamais désactivées.

Moniteur MIDI

Le dernier onglet contient la liste des dernières commandes Note On/Off reçues. Ce moniteur peut être utilisé pour choisir les canaux à utiliser avec l'entrée MIDI par exemple ou pour dépanner le système.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

196 Erreur 'MIDI-In Connect Error'

Could not connect MIDI-in to LightJockey - Dynamic data not avalable.
Impossible de connecter le programme MIDI-In à Lightjockey. Aucune donnée dynamique n'est disponible. Assurez-vous que LightJockey a bien démarré avant de lancer le programme MIDI-in.

197 Entrée Audio

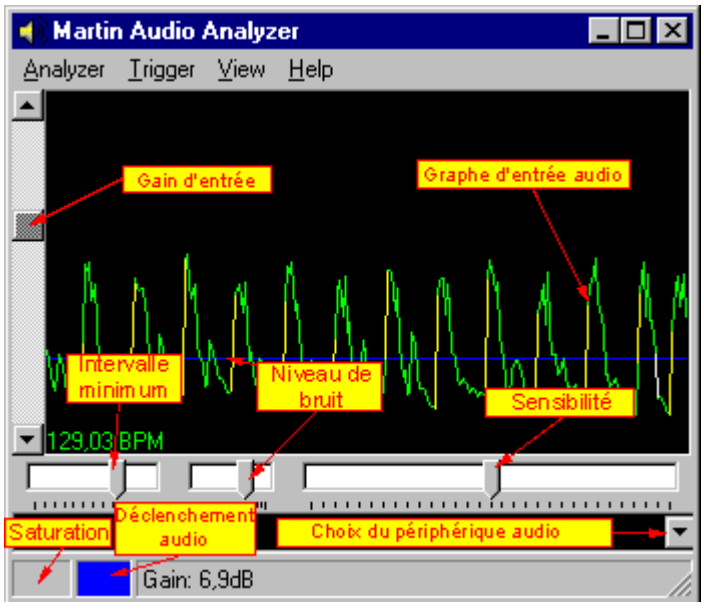
Voir également Options de l'analyseur Audio 363

L'entrée Audio de LightJockey permet de synchroniser le déclenchement des mémoires dans une séquence 206 lorsqu'elle est assignée à une préparation.

La fonction se base sur le système audio de Windows ce qui signifie que le PC doit être équipé d'une carte son compatible avec Windows et correctement configurée.

L'entrée Audio doit être activée dans la fenêtre de configuration du matériel 26 (*Main Menu/Setup/Hardware Setup*).

L'entrée Audio de la carte son est analysée par un module séparé (Martin Audio Analyzer) avant de transmettre les informations à LightJockey. Ce module est un programme externe qui démarre automatiquement au lancement de LightJockey. Si l'Analyseur est fermé, il peut être redémarré via le menu *Audio in* du bureau.

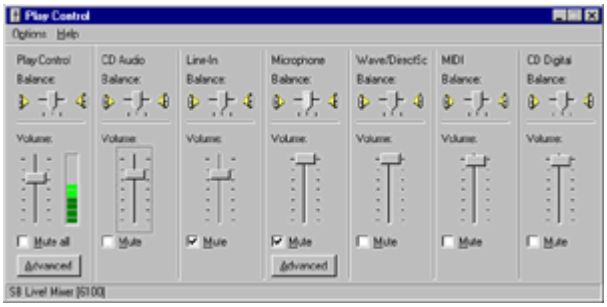


Analyseur audio - vue du chronogramme

Régler les propriétés audio de Windows

L'entrée Audio de LightJockey repose sur le système de son de Windows. En général, il est nécessaire d'ajuster les propriétés audio de Windows. Windows installe un contrôle du volume représenté par une petite icône sur la barre de tâches. Selon les capacités de la carte son, celui-ci possède plus ou moins de contrôles et d'options.
Si le PC a plusieurs cartes son, utilisez le *sélecteur de périphérique audio* pour indiquer celle que vous souhaitez utiliser. Note : le *Mapper Son de Microsoft* n'est pas un périphérique audio physique. Sélectionner le Mappeur Son active automatiquement la carte son par défaut du système.

En général, les cartes son supportent plusieurs entrées audio : microphone, ligne, CDROM mais le traitement et le format physique des différentes sources peut différer du matériel son habituel surtout sur les PC portables. Notez également que certains périphériques sons et pilotes peuvent limiter le nombre de sources audio utilisables simultanément en entrée.

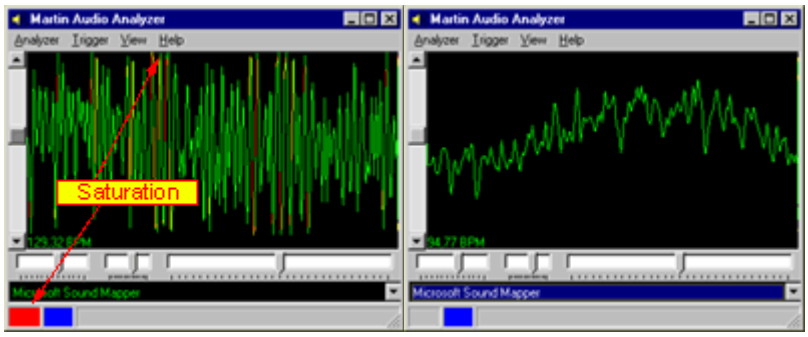


Exemple typique de contrôle de volume

Utilisez le contrôle de volume pour activer l'entrée son choisie (non muette) et régler le niveau d'entrée.
Avant de régler le niveau d'entrée, activez l'analyseur Audio en mode temps-réel (*View menu/Show Input/Real-Time*).
Ce mode affiche en permanence une petite partie du son lu sur la carte. Si le niveau d'entrée est trop haut, il y a de fortes chances que la carte son sature (clip): l'analyseur recevra un signal écrêté et ne saura pas reconnaître les caractéristiques dynamiques du signal. Si le niveau d'entrée est trop bas, l'entrée n'aura pas la résolution suffisante pour une bonne analyse.
Une entrée correctement réglée donne un graphe qui n'est jamais écrêté mais qui garde une bonne dynamique pour l'analyse.

Note : l'analyseur dessine le graphe en jaune lorsque le signal s'approche de l'écrêtage et en rouge lorsque l'entrée sature. Il donne également un signal de saturation (clip) dans le coin inférieur gauche même si le mode temps-réel n'est pas activé.

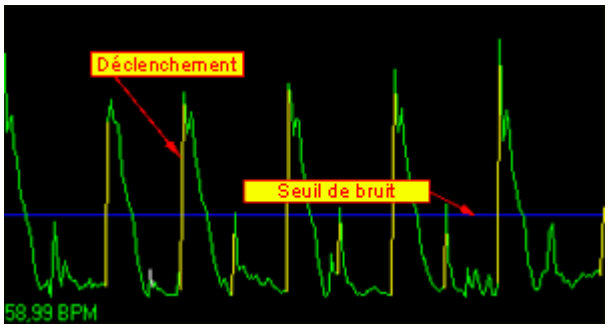
(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Analyseur audio - mode temps-réel

Réglage de la sensibilité de déclenchement

Une fois le niveau d'entrée réglé, il faut ajuster les paramètres utilisés par l'analyseur pour le déclenchement des séquences. Pour cela, il est préférable de basculer l'affichage de l'analyseur en mode chronogramme (*View menu/Show Input/time-line*). Il affiche alors les 5,8 dernières secondes de signal reçues par l'entrée son.



Basiquement : l'analyseur détecte les déclenchements en comparant le niveau actuel de l'entrée avec les niveaux précédents. Si le niveau actuel dépasse les niveaux précédents d'une certaine quantité (voir ci-dessous), l'analyseur déclenche les séquences. Cette méthode permet de s'assurer que le déclenchement est indépendant du niveau de l'entrée son mais pas de sa dynamique. Les déclenchements sont indiqués par des lignes jaunes sur le chronogramme.

Les divers paramètres qui influencent l'analyseur pour détecter les déclenchements sont décrits ci-dessous :

Niveau de bruit - Noise Level

Un niveau de bruit minimum peut être appliqué. Il permet de filtrer le bruit minimal lu sur l'entrée son mais aussi d'éviter que les séquences soient déclenchées par des sons d'un niveau trop faible. Le niveau de bruit limite peut être réglé avec le menu

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Trigger/Noise level : haut, moyen ou faible.
Le seuil lui-même peut être ajusté en déplaçant la ligne bleue sur le graphe avec la souris ou l'index de réglage central.

Intervalle minimal : Trig Decay

Trig Decay représente le temps minimal qui doit s'écouler entre deux déclenchements. Il est ajusté avec l'index de réglage de gauche entre 0,05 et 0,6 secondes.

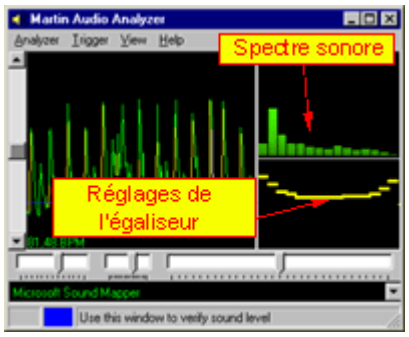
Sensibilité : Trig Sensitivity

La sensibilité est le rapport minimal entre le signal et le seuil de bruit pour déclencher une séquence. Il est réglé avec l'index de droite et peut aller de 2 à 10.

Gain d'entrée : Input Gain

Le gain d'entrée permet d'amplifier le signal. Il ne modifie pas la sensibilité et l'intervalle minimum mais modifie la manière dont sont détectés les déclenchements par rapport au niveau de bruit.

Utilisation de l'égaliseur - Equalizer



L'analyseur audio possède un égaliseur 16 bandes qui permet de corriger certaines fréquences du signal reçu. Corriger une bande de fréquence signifie l'atténuer ou bien l'amplifier avant que l'analyseur ne traite le déclenchement des séquences ; ainsi amplifier les 3 bandes les plus à gauche permet de mettre en valeur les basses pour le traitement du signal son.

Attention : l'égaliseur requiert beaucoup de temps de calcul du processeur central. Pour cette raison, utiliser l'analyseur sur un PC à faibles performances n'est pas recommandé car il pourrait ralentir tout le reste de l'environnement Windows y compris LightJockey. La configuration minimale nécessaire pour utiliser l'égaliseur est un Pentium à 300 Mhz ou équivalent.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

198 Options de lanalyseur Audio

Options de l'analyseur Audio

Voir également Utiliser l'entrée Audio 359.

Menu

Analyzer

Auto save changes
Enregistre les changements dès qu'ils sont appliqués.
Pass keypresses to LightJockey
Envoie tout appui sur une touche à LightJockey. Cela permet l'utilisation des raccourcis clavier même si l'analyseur est la fenêtre active.

Trigger

Use Equalizer
Active l'égaliseur - voir Utilisation de l'entrée Audio 359.
Set default > Equalizer ou Gain
Rétablit les niveaux par défaut pour le gain d'entrée ou l'égaliseur.
Noise level > Low, Medium and High
Change le seuil de bruit.

View

Run minimized
L'analyseur est réduit dès son lancement et ne prend pas de place sur le bureau. Pour le rétablir, cliquez sur l'icône *ljsound* dans la barre de tâche Windows.
Stay on Top
Force l'analyseur a être toujours visible au dessus de toutes les fenêtres ouvertes.
Show Input
None, Real-time ou Time-Line : bascule entre les modes d'affichage temps-réel ou chronogramme. None annule tout affichage.
Trigger Faders
Affiche les index de réglage.
Sound Cards
Affiche la liste des cartes son disponibles.

199 Contrôleur MC-X

Le contrôleur MC-X utilise l'entrée DMX de LightJockey : il n'est donc disponible qu'avec les versions DJ et Club. Il n'est pas possible d'utiliser simultanément les fonctions standards de l'entrée DMX 340 et les fonctions du MC-X.

Le contrôleur Martin MC-X est un petit contrôleur qui utilise le protocole DMX pour

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

communiquer avec LightJockey.
Il dispose de 8 boutons mutuellement exclusifs (1 seul peut être activé à la fois).

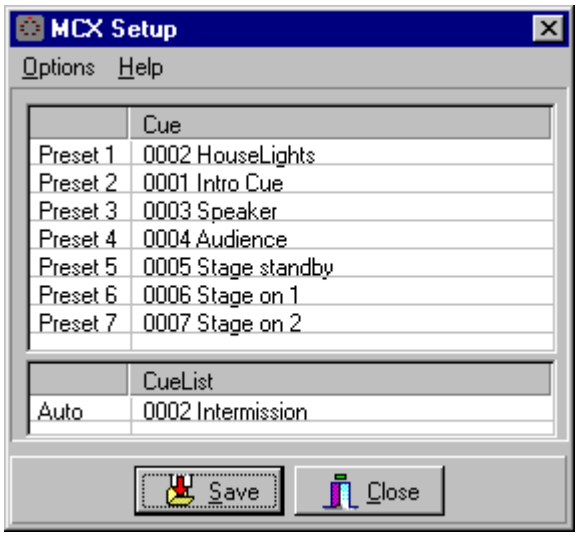
Les touches sont divisées en 7 " Presets " et une touche " Auto ".

Lorsque le MC-X est connecté à LightJockey, les touches Presets permettent de déclencher des préparations 194 ou des préparations d'arrière plan 260 et la touche Auto peut déclencher une cuelist 233. Connecter le MC-X ne désactive pas l'usage standard des préparations et cuelists : elles peuvent toujours être chargées manuellement ou à distance (sauf par le mode standard de l'entrée DMX).

Le MC-X doit être configuré dans la fenêtre de configuration du matériel 26.

Configuration du MC-X

Pour accéder à la configuration du MC-X, cliquez sur dans la barre d'outils Cuelist 100.



La fenêtre contient 7 entrées pour les 7 touches Presets et une pour l'entrée Auto.

Menu Preferences

Preset use Cues/Preset use Background Cues - Utilisez cette option pour déterminer si les touches Presets activeront des préparations 194 ou des préparations d'arrière-plan 260. La fenêtre bascule automatiquement sur la liste d'assignation correspondante.

Clear Cue/BGCue on Preset Off - Efface la préparation ou la préparation d'arrière-plan courante lorsque la touche Preset est éteinte. Ceci ne fonctionne que si l'élément à effacer est le même que celui assigné à la touche qui vient d'être désactivée. Si la préparation 1 est chargée avec le bouton 1, la préparation courante

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

sera effacée lorsque le bouton 1 sera désactivé uniquement si la préparation en mémoire est toujours la 1.

Clear Cuelist on Auto off - Efface la cuelist courante lorsque la touche Auto est désactivée. Ne fonctionne que si la cuelist en mémoire correspond à celle affectée à la touche Auto (voir ci-dessus).

Clear Cuelist on Preset - Efface la cuelist courante dès qu'une touche Preset est activée. Cette fonction marche quelle que soit la cuelist.

Assigner les préparations aux touches Presets

Vérifiez que le MC-X est bien configuré pour contrôler des préparations dans le menu Preferences.
Faîtes glisser avec la souris les préparations depuis la liste des préparations 225, ou cliquez sur la ligne représentant la touche choisie avec le bouton droit de la souris puis sur "Assign current Cue" dans le menu contextuel. Cette dernière méthode suppose qu'une préparation est chargée en mémoire.

Assigner les préparations d'arrière-plan aux touches Presets

Vérifiez que le MC-X est bien configuré pour contrôler des préparations d'arrière-plan dans le menu Preferences.
Puisqu'il n'y a pas de 'liste de préparations d'arrière-plan', la seule méthode disponible consiste à charger une préparation d'arrière-plan et à l'assigner sur la ligne correspondant à la touche avec le bouton droit de la souris.

Assigner une cuelist à la touche Auto

Le séquentiel peut être glissé avec la souris depuis la liste des cuelists 259. Vous pouvez aussi cliquer avec le bouton droit de la souris sur la ligne Auto de la fenêtre de configuration du MC-X ; dans ce cas, c'est la cuelist en mémoire qui sera assignée.

Supprimer les préparations et les cuelists

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la ligne concernée et cliquez sur Clear dans le menu contextuel.

200 Contrôle des projecteurs Martin par linterface DMX Martin

La plupart des anciens projecteurs Martin ne sont pas compatibles avec le protocole DMX : pour les contrôler, il est nécessaire d'utiliser l'interface DMX Martin placée entre LightJockey et les projecteurs. Cette interface traduit le signal DMX émis par LightJockey en protocole Martin utilisé par ces projecteurs.

Lors de l'adressage, rappelez-vous que l'interface Martin n'utilise que des adresses

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

impaires (1,3,5 etc..).

Vous trouverez plus d'informations sur cette interface en vous connectant sur le site Web de Martin : www.martin.dk

Il est tout de même important de comprendre comment les projecteurs sont contrôlés par l'interface.

Avant tout, il y a une énorme différence entre le fonctionnement du protocole Martin et du DMX.

Dans LightJockey, les mouvements et les transitions sont généralement calculées entre un point de départ et un point d'arrivée par le moteur de calcul de transfert de LightJockey. Le projecteur calcule alors lui même la vitesse correcte en utilisant les points intermédiaires donnés par LightJockey en DMX. Voir **Termes élémentaires de programmation** 54 pour plus de détails.

Le protocole Martin est un protocole vectoriel : il fonctionne en donnant aux projecteurs un point d'arrivée et une vitesse fixée : ces informations sont traitées directement par le projecteur et il n'y a aucun lien entre la distance, la vitesse et le temps mis pour engager l'effet. Ainsi, déplacer un faisceau sur une plus grande distance prend plus de temps que sur un petit déplacement puisqu'on ne programme qu'une vitesse fixe.
Si les transitions sont programmées avec un temps de transfert, les projecteurs utilisant le protocole Martin ne calculeront pas une vitesse correcte entre un point d'arrivée et un point de départ mais ils essaieront de calculer un déplacement entre les valeurs intermédiaires données par le contrôleur avec la vitesse donnée par le canal de vitesse : le résultat est souvent catastrophique.

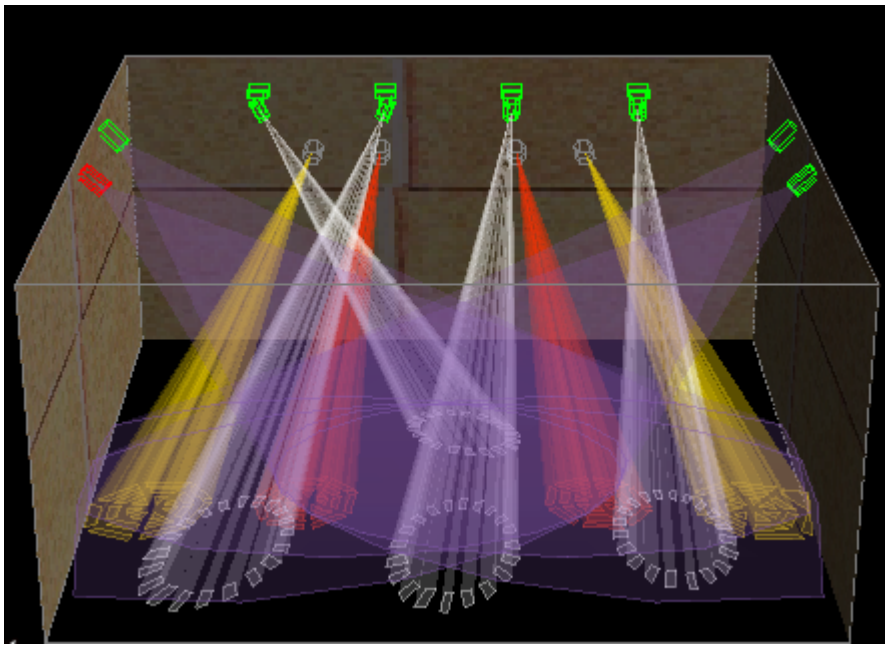
Etant donné que ce ne sont pas des machines pilotées en DMX, il n'est pas possible pour LightJockey de contrôler les étapes intermédiaires des transitions d'effets pour les machines utilisant le protocole Martin. Essayer de contrôler un déplacement ou une transition d'effet avec le système de fondus de LightJockey sera toujours problématique, y compris avec les macros de mouvement.

La seule méthode valable pour contrôler les projecteurs Martin pour des mouvements et des transitions d'effets lents consiste à utiliser leur contrôle de vitesse (note : ce canal de vitesse contrôle souvent plusieurs effets simultanément).

201 Module externe Offline Visualizer

Plus de détails sur Programme MSD(lien Web).

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Le visualiseur Offline

Introduction et premiers pas

LightJockey comprend une version allégée du visualiseur Offline déjà intégrée au programme Martin Show Designer (MSD). Offline permet de visualiser en temps-réel les effets et les mouvements des machines dans une représentation en fil-de-fer. Ce programme est intégré à LightJockey, ce qui signifie qu'il n'y a pas besoin de matériel supplémentaire pour que les deux programmes communiquent. Il n'y a pas non plus besoin d'un dongle ou d'un autre système de protection anti-piratage : LightJockey est donc système totalement portable d'un PC à un autre lorsqu'il faut programmer en aveugle.

Le format de fichier du visualiseur est compatible avec le système MSD 4.0. Grâce à cela, il est possible de charger des scènes complètes créées avec MSD dans le visualiseur (Menu File / Open).

Notez que cette version de Offline Visualizer requiert que les pilotes Microsoft Direct-X version 6.0 ou supérieure soit installés sur le PC.
La dernière version des pilotes Direct-X est disponible sur le site internet de Microsoft : http://www.microsoft.com/directX.

- Modélisation des faisceaux pleins plutot que filaire.
- Meilleur positionnement de caméra (viewpoint).
- Bibliothèque de projecteurs externe (et identique à MSD) et donc émulation des projecteurs non Martin.
- Positionnement des faisceaux directement dans la fenêtre de Offline.
- Gobos remplaçables.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Première configuration

Le visualiseur Offline est installé avec LightJockey. Cependant, il est nécessaire d'activer manuellement la communication entre LightJockey et Offline. Ouvrez le menu **Setup/Preferences/System**. Dans l'onglet External Links, cochez la case **Enable Offline Visualizer**. Cliquez sur OK et redémarrez LightJockey.

Une fois que LightJockey a redémarré, un nouveau menu (**off-line**) et une nouvelle barre d'outils donnant des raccourcis vers Offline apparaissent sur le bureau. Pour démarrer Offline, cliquez sur **launch** dans le menu ou dans la barre d'outils.

Vous pouvez aussi rendre le lancement et la fermeture d'Offline automatiques avec LightJockey dans le menu Offline/preferences. Offline permet également la sélection des projecteurs 117 directement depuis la fenêtre de visualisation (voir ci-dessous).

Une fois le visualiseur lancé, il est toujours possible de l'activer ou de le désactiver depuis la barre d'outils. Dans ce dernier cas, la fenêtre est minimisée et il ne nécessite quasiment aucune ressource du processeur.

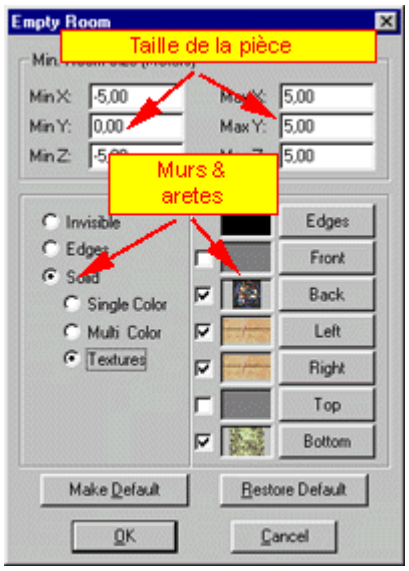
Enfin, si Offline partage le même moniteur que LightJockey, cochez l'option **Always on top** du menu de configuration 'Settings' ou bien il disparaîtra derrière LightJockey dès qu'il sera la fenêtre active.

Configurer l'espace 3D 368
Utiliser la caméra 371
Modes d'affichage et pilotes vidéo 382
Importer de la configuration de LightJockey 373
Positionner les icônes des projecteurs 375
Changer les attributs des projecteurs 377
Positionnement des faisceaux (pan/tilt) 379
Menu de Offline Visualizer 379
Barre d'outils Offline Visualizer 381
Barre d'outil Offline Visualizer de LightJockey 383

202 Configurer l'espace 3D

La première chose à faire consiste à dimensionner l'espace 3D dans lequel les projecteurs seront installés.
Aucun projecteur ne peut être placé à l'extérieur de cet espace.
Pour configurer l'espace 3D et ses murs, cliquez sur **Room Preferences** dans le menu **Settings**.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

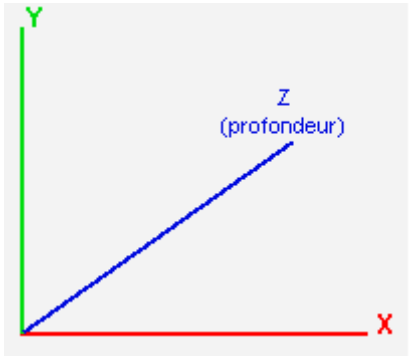


Fenêtre Room Preferences

Dimensions

Dans le monde réel, la pièce où vous installerez les projecteurs n'aura pas forcément l'aspect parfaitement rectangulaire de l'espace 3D d'Offline. Il n'est pas non plus nécessaire que les dimensions de l'espace 3D soient strictement identiques à la pièce qui sera utilisée. Il doit par contre est assez grand pour contenir tous les appareils et leur point d'accroche.
Il est généralement payant de garder les dimensions de l'espace 3D assez proches de la pièce où vous travaillerez.

Les vues émulées par Offline sont créées dans l'espace 3D. Les 3 coordonnées standards X, Y et Z permettent de décrire n'importe quel point de l'espace 3D. En vue de face, X décrit la position sur l'axe horizontal, Y décrit la position sur l'axe vertical et Z décrit la 'profondeur' de l'objet.



Axes X, Y & Z (vue frontale - *front camera view*)

Tous les points et donc toutes les positions sont calculées par rapport à l'origine ou (0,0,0). Par exemple, pour une pièce de 10 m de large, 6 m de haut et 8 m de

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

profondeur, entrez les valeurs:

Min X : 0 Max X : 10
Min Y : 0 Max Y : 6
Min Z : 0 Max Z : 8

En principe, vous pouvez placer la pièce n'importe où dans l'espace 3D tout en gardant la taille voulue. Cependant, il est conseillé de garder les coordonnées minimales en (0,0,0) pour faciliter la relation avec le monde réel.

Par défaut, Offline utilise le mètre comme unité de longueur. Vous pouvez le changer dans l'onglet Units du menu Settings / Preferences.

Lorsque vous importez des projecteurs de LightJockey, ils sont placés à leur position par défaut qui peut être à l'extérieur de la pièce. Dans ce cas, la pièce est agrandie pour permettre leur manipulation et rétrécie une fois tous les projecteurs placés correctement.

Murs, Bords, couleurs et textures

Les murs de la pièce peuvent être invisibles, colorés individuellement et vous pouvez même leur appliquer une texture.

Choisissez **Invisible** pour garder les murs et les arêtes invisibles - notez que les faisceaux se projettent tout de même dessus.

Choisissez **Edges** pour rendre les arêtes entre les murs visibles (cliquez sur les boutons d'arêtes pour leur affecter des couleurs).

Choisissez **Solid** pour rendre les murs visibles.
Choisissez **Single Color** pour donner une couleur uniforme à un mur.
Choisissez **Multi Color** pour donner une couleur individuelle à chaque mur. Cliquez sur chaque bouton de paroi pour affecter les couleurs.
Choisissez **Textures** pour donner à chaque paroi une texture. Cliquez sur chaque bouton de paroi pour ouvrir le sélecteur de fichier et choisir une texture. Cochez ou décochez chaque parois individuellement pour désactiver sa texture.

Note : pour voir les textures, le mode Scene Solid doit être activé dans le menu Display Mode382.

Fichiers de texture

LightJockey est livré avec différentes textures, situées dans le dossier <dossier d'installation >\offline2\textures\ directory. Cependant, la plupart des fichiers BMP ou JPG peuvent convenir. Sélectionnez-les avec l'explorateur d'affectation de texture.

Enfin, cliquez sur OK pour visualisez la pièce créée.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

203 Utiliser la caméra

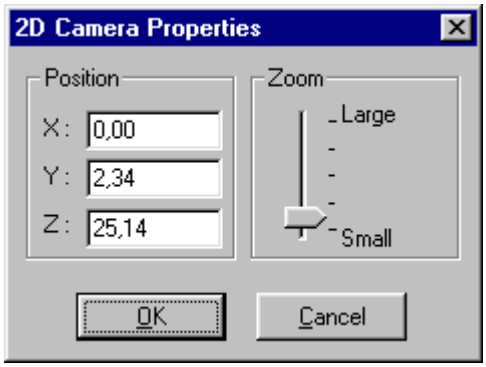
La vue de Offline ou 'user view' est comparable à une caméra - nous garderons ce terme pour la suite.
Les positions de la caméra et les points de vue utilisent les mêmes coordonnées 3D que la configuration de l'espace 3D 368.

Caméras 2D

Le Visualiseur dispose d'un certain nombre de caméras 2D prédéfinies. Elles permettent de voir la pièce à plat, par exemple de face ou par la gauche. La caméra est toujours pointée vers la pièce (on peut la placer derrière la pièce et qui regarde vers l'extérieur mais cela n'amène pas grand chose). Les caméras 2D sont essentiellement utilisées pour placer les projecteurs et les caméras 3D pour visualiser les simulations.

Choisissez une caméra 2D dans la barre d'outils Offline de LightJockey, sur la barre d'outils 381 d'Offline ou enfin avec le menu **camera** (camera/default, puis choisissez une caméra 2D).

Pour donner à une caméra 2D un point de vue en coordonnées absolues, sélectionnez d'abord une vue en 2D. Cliquez sur Properties dans le menu Camera pour ouvrir la configuration de la caméra.



Prorpiétés d'une caméra 2D

Placez la caméra avec les coordonnées X, Y et Z et donnez une ouverture d'image avec le fader Zoom.

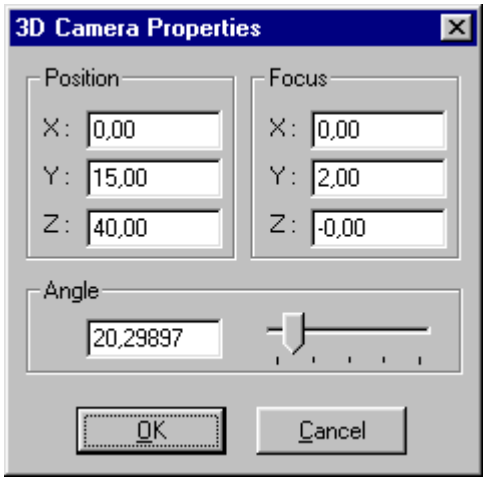
Voyez ci-dessous pour manipuler les points de vue sans passer par les coordonnées absolues.

Caméras 3D

Les caméras 3D implémentent la vue en perspective. Les objets paraissent plus petits avec l'éloignement. La position et le point de mire d'une caméra 3D peuvent être placés n'importe où dans l'espace 3D.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Ouvrez une vue 3D (menu Camera). Ouvrez le menu Properties du menu Camera pour afficher la fenêtre de configuration de la caméra 3D.



Propriétés d'une caméra 3D.

Placez la caméra avec les champs Position X, Y et Z; placez le point de mire avec les champs Focus X, Y et Z. En général, ce point de mire est situé quelque part dans la pièce, alors que la caméra est placée à l'extérieur de la pièce. La caméra regarde ainsi de l'extérieur vers l'intérieur de la pièce.

Enregistrer et récupérer des caméras

Chaque configuration de caméra peut être enregistrée sur le PC pour usage ultérieur.

Pour enregistrer une vue, cliquez sur **Save Camera** dans le menu Camera. Donnez à la vue une description significative pour faciliter son identification.
Pour récupérer une vue enregistrée, cliquez à droite et choisissez camera/camera select. Dans le sous- menu, choisissez la vue désirée. Vous pouvez aussi utiliser la barre d'outils Offline de LightJockey 383.

Manipuler les caméras

En plus des fenêtres de propriétés, il existe plusieurs manières de manipuler les caméras, leur position et leur point de mire. Ces fonctions peuvent paraître difficiles d'accès au début mais elles s'avèreront par la suite très conviviales pour placer rapidement les points de vue.

Cliquez à droite pour tracer une zone avec la souris sur la vue en cours (cela peut modifier le point de mire).

Utilisez les boutons de la barre d'outils ou le menu Camera pour accéder aux fonctions ci-dessous :

Zoom

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Réglage de l'ouverture angulaire de la caméra (2D ou 3D).

Move
Réglage du point de mire de la vue (le point que regarde la caméra).

Move to/from
Déplace la caméra vers l'avant ou l'arrière pour modifier la vue sans changer le point de mire ni le zoom. Cette fonction n'est disponible qu'avec la caméra 3D.

Inspect Camera
Vue 3D uniquement. Déplace la caméra autour du point de mire sans en changer.

204 Importer la configuration de LightJockey dans Offline

Voir Placer les projecteurs dans le visualiseur 375

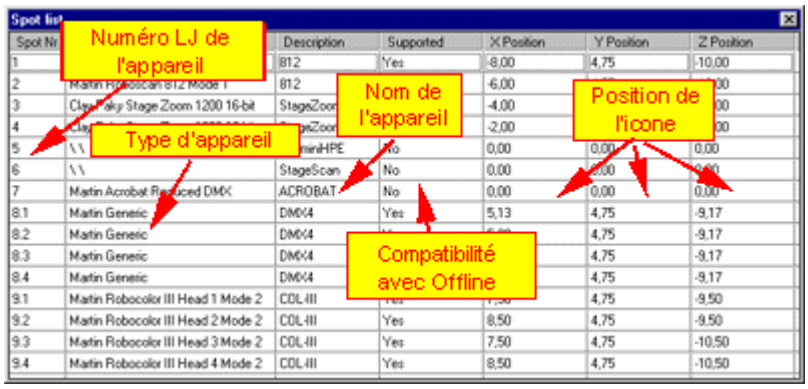
Voir Changer les attributs des projecteurs dans le visualiseur 377

Importer la configuration des projecteurs de LightJockey

Pour transférer la configuration de LightJockey à Offline, cliquez sur **Read Fixturelist** dans le menu Control. Cette commande force Offline à lire la configuration des appareils dans LightJockey y compris l'adressage. Il n'est pas possible actuellement d'ajouter, modifier ou supprimer des appareils dans le visualiseur.

Tous les projecteurs des bibliothèques de LightJockey ne sont pas systématiquement implémentés dans Offline. Pour vérifier quels appareils sont actuellement supportés par Offline, cliquez sur **View/Fixturelist.** Les projecteurs non acceptés sont précédés d'un '\\' dans le champ Spot type.
Notez également que Offline et LightJockey partagent les informations générales et les adressages DMX mais pas les attributs spécifiques tels que les gobos ou les couleurs. Certains de ces attributs (gobos, angle de faisceau ou gélatines) peuvent être changés 377 directement depuis le visualiseur.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Offilne : Fixturelist

Appareils Martin
La plupart des nouveaux appareils sont implémentés mis à part certains projecteurs de la gamme DJ comme le Robozap, l'Acrobat et le Wizard. Les projecteurs non-DMX (nécessitant une interface DMX) ne sont pas supportés.

Appareils génériques multi-canaux et multi-têtes
Lorsque ces types d'appareils (Robocolor II ou III par exemple) sont importés, l'appareil d'origine est divisé en plusieurs appareils simples. Les appareils génériques sont divisés en autant de projecteurs que l'appareil a de canaux (un appareil à 8 canaux est représenté par 8 projecteurs unitaires). Les projecteurs divisionaires sont repérés par un index - ex : 8.1, 8.2, 8.3 etc.

Appareils définis par l'utilisateur
Les appareils définis par l'utilisateur ne sont acceptés que s'il existe un profil MSD et qu'il a été associé au profil défini par l'utilisateur. Voyez pour cela la rubrique Onglet Offline Visualizer 326 détaillant la méthode pour affecter un profil personnalisé à un profil MSD.

Note!

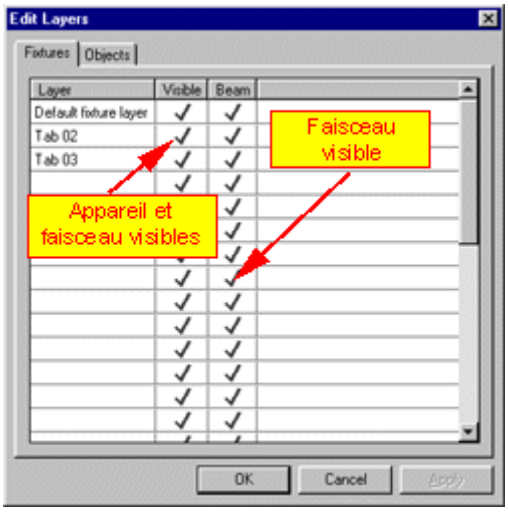
Lors de l'importation, les projecteurs sont placés à leur position par défaut dans l'espace 3D - souvent en ligne ou en matrice dans le cas de nombreuses machines.

Importer la configuration de LightJockey peut augmenter la taille de l'espace de travail. Tous les projecteurs doivent être dans la pièce définie et aucun ne peut être placé à l'extérieur. Quand ces projecteurs sont ramenés vers le centre de la pièce, les dimensions de la pièce sont corrigées pour revenir autant que possible vers les cotes définies (mais jamais moins).

Calques - *layers*
Si les appareils importés sont répartis dans différents onglets de LightJockey, ils sont automatiquement assignés dans des calques différents - Offline supporte un maximum de 32 calques.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Les calques peuvent être rendus invisibles (projecteur et faisceau ou seulement faisceau) avec la fenêtre Edit Layers (Menu Edit/Edit Fixture Layers).



Fenêtre Edit layers - propriété des calques

Décochez les lignes correspondantes pour rendre les projecteurs et/ou les faisceaux invisibles. Cochez les lignes à nouveau pour rendre les éléments correspondants visibles.

Pour envoyer un projecteur vers un autre sans modifier les onglets de LightJockey, sélectionnez le projecteur, cliquez à droite et choisissez le menu Properties. De la fenêtre de propriétés, cochez le calque où affecter le projecteur. Un projecteur ne peut se trouver que sur un seul calque à la fois.

Pour créer de nouveaux calques, ouvrez la fenêtre Fixture layers (menu Edit/Edit Fixture Layers), choisissez un calque, cliquez sur la ligne correspondante et donnez un nom.

205 Placer les projecteurs dans le Visualiseur

Voir également Fonction d'étalonnage 383
Voir également Réglage de position des faisceaux 379

Astuce : Activez une vue en caméra 2D 371 facilite souvent le positionnement des projecteurs.

Régler la position des projecteurs dans l'espace 3D

Lors de l'importation des projecteurs 373 dans une nouvelle scène du visualiseur, les projecteurs sont placés dans une position par défaut dans l'espace 3D - souvent en

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

ligne ou en matrice dans le cas de nombreux appareils.

Note : importer la configuration de LightJockey peut augmenter la taille de l'espace de travail. Tous les projecteurs doivent être dans la pièce définie et aucun ne peut être placé à l'extérieur. Quand ces projecteurs sont ramenés vers le centre de la pièce, les dimensions de la pièce sont corrigées pour revenir autant que possible vers les cotes définies (mais jamais moins).

Positionner et orienter les projecteurs sont des étapes importantes pour le calcul de position des faisceaux 379.

Voir Position des faisceaux 379 pour plus de détails sur le réglage des projecteurs fixes dans l'espace 3D.
Voir Fonction d'étalonnage de Offline 383 pour plus de détail sur le calcul automatique des positions des projecteurs connectés (asservis uniquement)

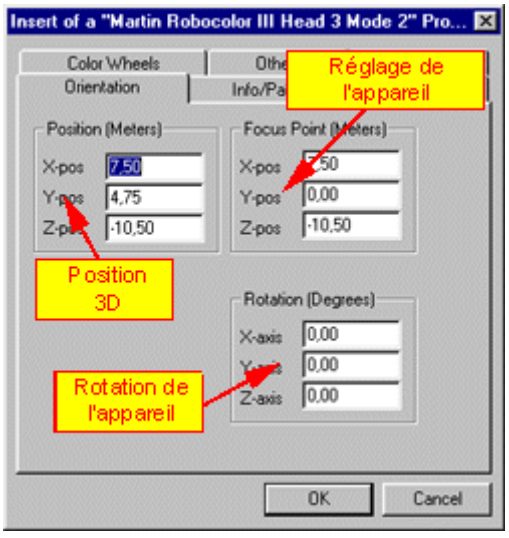
Déplacer les projecteurs directement depuis une vue de caméra

Assurez-vous qu'aucune autre commande n'est en cours ou bien le mouvement ne se fera pas.

Pour déplacer un projecteur directement, sélectionnez-le comme Maître de sélection (cliquez sur l'icône jusqu'à ce qu'elle s'affiche en rouge ou sélectionnez-le directement dans LightJockey). Maintenez la touche Alt enfoncée et déplacez l'icône à la souris. En mode 2D, un pointeur en réticule facilite le positionnement et l'alignement.

Positionnement en coordonnées absolues

Pour donner une position absolue et précise à un projecteur, sélectionnez-le comme Maître de sélection (icône en rouge) et cliquez à droite. Dans le menu contextuel, choisissez Properties pour ouvrir la fenêtre de propriétés.



(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Paramètres de position
Les paramètres de position sont pris en compte au point d'accroche du projecteur (sur la lyre). Pour les projecteurs sans lyre (lyres asservies au sol par exemple), la position est prise sur une lyre imaginaire.

Les positions sont données dans le même système de coordonnées sur l'espace 3D 368. Si un projecteur est placé à l'extérieur de la pièce, la pièce grossit automatiquement pour l'englober : aucun projecteur ne peut être situé à l'extérieur.

Réglage du faisceau - *Focus*
Les champs Focus ne sont disponibles que les projecteurs fixes (PAR, Robocolor ...). Réglez avec ces champs la position du faisceau (le point visé avec le projecteur) pour orienter dans l'espace 3D les projecteurs fixes (plutôt qu'avec les paramètres de rotation).

Paramètres de Rotation
Ces paramètres permettent de régler l'orientation du projecteur autour de son accroche. Les axes X, Y et Z sont relatifs au projecteur lui-même et non à la pièce.

X-Axis: Axe droite/gauche, similaire au pan d'un asservi.
Y-Axis: Axe haut/bas.
Z-Axis: Profondeur, similaire au tilt d'un asservi.

Lors du réglage de rotation des lyres asservies, l'icône affiche une flèche qui précise l'avant de l'appareil. Zoomez la vue si nécessaire pour bien la visualiser.

206 Changer les attributs des projecteurs dans le visualiseur

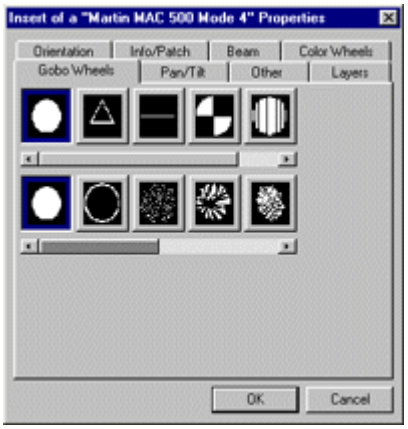
Changer les attributs des projecteurs

LightJockey et Offline ne partagent que les informations de type de projecteur et d'adressage DMX, pas la configuration des attributs (gobos, couleur par exemple). Certains de ces attributs (couleurs, gobos, zoom ou gélatine des projecteurs traditionnels) peuvent être modifiés directement dans Offline. Les attributs modifiables peuvent varier d'une machine à un autre.

Pour changer un attribut, choisissez le projecteur en Maître de sélection (en rouge), cliquez à droite et choisissez Properties. La plupart des onglets qui s'affichent contiennent des données prises sur les sorties DMX de LightJockey et ne peuvent être changées. Ne changez pas non plus les données de l'onglet Info/Patch ou bien le projecteur ne répondra plus aux données DMX de LightJockey.

Changer les gobos

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Onglet Gobo des propriétés du projecteur.

Pour changer les gobos d'un appareil, ouvrez l'onglet Gobo, cliquez à droite sur un gobo et choisisez un nouveau fichier de définition d'image.

Changer l'optique

Certains projecteurs disposent de plusieurs configurations optiques. Ex : le MAC 600 existe en 3 configurations optiques(standard, serrée ou diffuseur). Si la définition du projecteur le permet, vous pouvez changer ici la configuration optique du projecteur.

Changer les attributs des appareils génériques

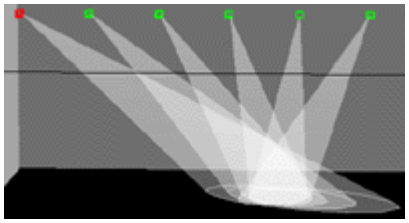
Choix de couleur pour un appareil générique

Pour les appareils génériques à un seul canal (PAR, traditionnel), utilisez le fader Zoom sur l'onglet Beam pour choisir l'angle du faisceau. Utilisez la palette de couleurs de l'onglet Color pour choisir une teinte ou un filtre prédéfini (gélatine sur un PAR par exemple).

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

207 Programmation des positions (pan/tilt) dans Offline

Offline répercute vers LightJockey la position des faisceaux des projecteurs asservis (pan/tilt). Les positions sont injectées dans LightJockey et remplacent les valeurs déjà présentes. Offline force le mode de transfert sur Snap (si ce n'est pas déjà fait)



Cliquez sur **Beam Focus** dans le menu **Operations** (ou cliquez directement sur dans la barre d'outils) pour activer la fonction de programmation *Beam Focus*. Pour régler une position en pan/tilt, sélectionnez un projecteur et **en maintenant la touche [Alt] enfoncée**, réglez la position du faisceau avec la souris dans la fenêtre d'Offline.

Cette fonction peut également être employée pour régler les projecteurs fixes. Sélectionnez le(s) projecteur(s), allumez quelques lampes avec LightJockey, activez la fonction de réglage et pointez les faisceaux à la souris.

208 Menus de Offline Visualizer

Voir également les options du menu contextuel en fin de section.

Menu File
New - Crèe une nouvelle scène Offline avec les paramètres par défaut 368. Aucun appareil n'est importé (voir importation des appareils 373).
Open - Ouvre une scène précédemment enregistrée. Si la scène a été créée avec MSD, elle doit être enregistrée en version 4.0 ou supérieure.
Open and Update - Les nouvelles version d'Offline (version 4.0 et supérieure) sont généralement compatibles avec les fichiers créés avec les anciennes versions - cependant les nouvelles fonctions risquent de ne pas être disponibles tant que le format de fichier n'aura pas été mis à jour. Pour mettre à jour le format de fichier, effacez la scène en cours (New) puis réouvrez le fichier avec la fonction **Open and Update** du menu File. Sauvegardez ensuite le fichier.
Save - Enregistre la scène en cours.
Save as.. - Enregistre la scène en cours avec la possibilité de changer de nom de fichier.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Print Setup - Choix de l'imprimante et sélection.
File List - Liste des derniers fichiers ouverts (masquée tant qu'au moins un fichier n'a pas été enregistré ou ouvert).
About - Informations et version d'Offline.
Exit - Ferme le Visualiseur

Menu Edit
Edit Fixture Layers - Masque ou affiche les appareils et leurs faisceaux sur les calques
Edit Object Layers - Edition du contenu des calques (réservée à un usage ultérieur)

Menu View
Toolbars - Masque ou affiche les barres d'outils 381
Fixture List - Affiche la liste des appareils 373
Status Bar - Affiche ou masque la barre d'état au bas de la fenêtre.

Menu Window
Save as Bitmap - Enregistre la vue en cours dans un fichier graphique (Bitmap, BMP ou JPG - choisissez le format dans le sélecteur de fichier).

Menu Display Mode - Voir Modes d'affichage et pilotes vidéo 382

Menu Operations
Beam Focus - Voir Programmation des positions de faisceau 379

Menu Camera
Properties - Ouvre la fenêtre de propriétés de la camera 371 courante.
Full View - Affiche toute la scène dans la vue en cours.
Default - Choix de la caméra par défaut (2D et 3D).
Undo - Annule les derniers réglages de caméra.
Redo - Rétablit les dernières actions de caméra annulées.
Zoom, Move, Move To/From, Inspect - Manipule la caméra 371.
Save Camera - Enregistre la configuration de caméra pour usage ultérieur.
Delete Camera - Efface la configuration de caméra actuelle.

Menu Settings
Window Color - Choix de la couleur de base de la fenêtre Offline Visualizer (Noir par défaut).

Preferences
Onglet Beam
Smoke level - Niveau de fumée : plus le niveau est haut, plus les faisceaux sont visibles.
Projection Enhancement - Réglez ce paramètre plus fort pour augmenter la visibilité des projections sur les surfaces (utile lorsqu'il y a peu de fumée).
Ambient - Niveau de lumière ambiante
Max Framerate - Taux de rafraîchissement. Notez que le taux actuel peut être plus

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

bas que celui indiqué: cela dépend de la complexité de la configuration et des caractéristiques du PC.

Onglet Units - Choix des unités de travail.

Onglet Direct X Driver - Configuration du pilote Direct-X - voir Modes d'affichage et pilotes vidéos 382

Room Preferences - Le menu Room Preferences 368 permet la configuration de l'espace 3D.
Always on Top - Force l'affichage de Offline par dessus toutes les autres fenêtres.
All keys to LJ - Force l'envoi des appuis sur le clavier à LightJockey (sauf les combinaisons avec ALT) afin que les raccourcis clavier de LightJockey soient accessibles, même si Offline est la fenêtre active. Lorsque cette option est activée, les raccourcis de Offline sont suspendus.

Menu Control

Hold/Go - Lance ou stoppe la simulation des données DMX de LightJockey. L'état de marche de la simulation est donné par la 'LED" en bas à droite sur la barre d'outils.

Menu contextuel (clic à droite)

Cliquez à droite n'importe où sur la fenêtre Offline pour afficher ce menu.

Select - inactif - réservé à un usage ultérieur.
Properties - Propriétés de l'appareil sélectionné (position et attributs).
Camera - Menu de gestion des caméras.
Other/Axis - Insère un repère XYZ comme référence dans la vue.
Fixture Layer - Choix et activation d'un calque.

209 Barres d'outils d'Offline

Barres d'outils de Offline

Les barres d'outils du visualiseur Offline donnent un accès direct à de nombreuses fonctions de menus 379. Chaque barre peut être activée ou cachée via le menu **View/Toolbars**. Les barres d'outils peuvent être détachées de la barre principale et flotter comme des fenêtres à part entière ou être collées à nouveau sur n'importe quel bord de la fenêtre de Offline.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

210 Modes d'affichage et pilotes vidéos - Visualiseur Offline

Cette version d'Offline requiert Microsoft Direct-X version 6.0 ou supérieure. La dernière version de Direct-X est disponible sur le site Web de Microsoft : http://www.microsoft.com/directX.

Offline accepte un grand nombre de modes d'affichage et de pilotes vidéo.

Modes d'affichage

Scene Wireframe - Affichage en mode 'fil de fer' des murs et des objets
Scene Wireframe (Lighted) - Affichage en mode 'fil de fer' des murs et des objets
Scene Solid - affichage des murs et des objets en solides pleins

Beams Normal - Affichage des faisceaux en 'fil de fer'.
Beams DirectX - Affichage des faisceaux en 'fil de fer' avec les pilotes Direct-X
Beams DirectX Solid - Affichage des faisceaux sous forme solide avec les pilotes DirectX.

L'affichage 'fil de fer' consomme beaucoup moins de performances CPU que le mode 'solide'. Pour voir les textures sur les objets, activez le mode Scene Solid.

Scene Solid et Beams DirectX Solid donnent les meilleurs rendus graphiques mais sur des PC un peu lents ou équipés de cartes graphiques à faibles ressources, vous devrez peut-être revenir à des modes d'affichage plus sobres pour obtenir une simulation plus fluide.

Pilotes vidéo

Depuis l'onglet Direct-X du menu Settings/Preferences, vous pouvez choisir un des différents modes de travail des pilotes vidéos installés. Il est généralement préférable de garder la sélection sur AUTO DETECT pour travailler avec le pilote optimal (si votre matériel supporte cette option). Cependant, quelques pilotes peuvent causer des problèmes qui vous obligeront à choisir manuellement un mode de moindre vitesse ou qualité.

Note: vous pouvez, à tout moment sauf lorsqu'un menu est ouvert, appuyer sur [CTRL]+T pour afficher les temps de rendu graphique de Offline sur la barre d'état. Plus ce temps est faible, meilleure est la simulation. Le temps de rendu est généralement supérieur avec les accélérations matérielles.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

211 Barre d'outils Offline de LightJockey

Barre d'outils Offline dans LightJockey

Le premier bouton peut prendre 3 états : **Launch** (démarrage de Offline), **Disable** (masque Offline) et **Enable** (affichage si masqué).

Caméra en vue de face
Caméra en vue arrière
Caméra en vue de gauche
Caméra en vue de droite
Caméra en vue de haut
Caméra en vue de dessous
Caméra en vue globale (*Full view*)
Annule les réglages caméra
Rétablit les réglages caméra

La dernière liste de la barre contient toutes les caméras personnalisées c'est à dire dont la configuration a été enregistrée depuis Offline. Vous pouvez choisir une caméra depuis cette liste ou depuis un raccourci clavier 19. Note : LightJockey doit être la fenêtre active pour que les raccourcis fonctionnent.

212 Fonction d'étalonnage de Offline

La fonction d'étalonnage de Offline permet de faciliter le positionnement des appareils déjà placés dans la salle où vous travaillez. Elle n'a aucune utilité pour le placement des appareils virtuels.

Pour utiliser cette fonction, vous devez pointer les projecteurs sur des points de référence connus dans l'espace de simulation et laisser Offline calculer la position physique des machines et leur orientation.

Pour cela, vous devez d'abord configurer les machines dans LightJockey et transmettre la configuration à Offline (*Read Fixturelist*). Repérez ensuite 4 points de référence dans le monde réel - marquez-les physiquement (au sol avec de l'adhésif

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

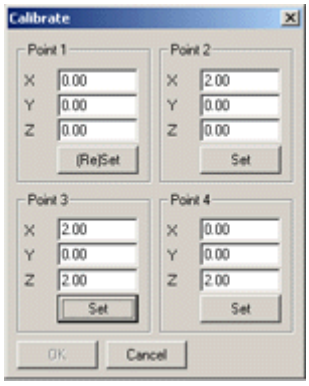
par exemple) pour les retrouver avec précision quand vous pointerez les machines dessus. Mesurez la position 3D des 4 points de référence. Ces valeurs doivent être dans le même système de coordonnées que celui de l'espace 3D.

Par exemple, pour une pièce dans Offline qui aurait les dimensions suivantes :
Gauche -10; Droite 10
Bas 0; Haut 10
Arrière -5; Avant 5

Le point de référence (0, 0, 0) représente le centre exact de la pièce au sol (Ref 1)
Le point de référence (2, 0, 0) représente un point situé à 2 unités à droite de ref1.
Le point de référence (-2, 0, 0) représente un point situé à 2 unités à gauche de ref1.
Le point de référence (0, 1, 0) représente un point situé à 1 unité devant ref1.
Le point de référence (0, -3, 0) représente un point situé à 3 unités derrière ref1.

Lorsque vous choisissez les points de référence, essayez de prendre des points accessibles par toutes les machines : chaque appareil a besoin de 4 points de référence, mais il n'est pas nécessaire que ce soient les 4 mêmes pour toutes les machines. Notez également qu'il n'est pas nécessaire de placer les références au centre de la pièce ou au sol. Gardez cependant des distances assez sobres (quelques mètres devraient suffire).

Une fois les 4 points repérés et mesurés, choisissez dans LightJockey le premier projecteur à calibrer (une seul appareil à la fois). Ouvrez le menu *Calibrate* du menu *Operations* dans Offline.



Fenêtre d'étalonnage

Dans cette fenêtre, entrez les coordonnées des 4 points de référence, un par un - l'ordre n'est pas important. Avec LightJockey, dans le monde réel, pointez l'appareil sur les 4 points de référence choisis et validez avec le bouton *set* (ou *reset*) situé sous chaque point. Une fois les 4 points acquis, cliquez sur OK - ce bouton n'est pas disponible tant que les 4 points n'ont pas été saisis. Connaissant les relations mathématiques entre la position des points, les réglages DMX correspondant et les propriétés pan/tilt des appareils; Offline va repositionner automatiquement les machines dans l'espace 3D.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Répétez la procédure pour chaque appareil.

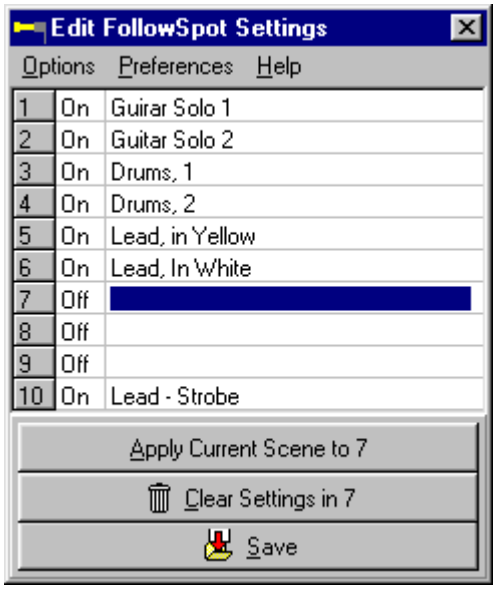
Notes:
Les appareils en résolution 8 bits peuvent ne pas avoir assez de précision pour permettre un centrage parfait du faisceau sur le point de référence. Dans ce cas, centrez le faisceau sur un point où le projecteur parvient sans difficulté, mesurez les coordonnées de ce nouveau point et utilisez-le comme référence.

213 Fonctions de poursuitage (Follow Spot)

Le système de poursuitage se base sur la séquence courante 186 pour donner aux appareils un état prédéfini. Il applique des effets pré-programmés dans la séquence/scène en cours pendant la restitution d'une préparation et prend le contrôle des appareils avec le système de position standard. Le système de poursuitage ne remplace pas les données émises par les Macros 213.
LightJockey peut gérer 20 configurations de poursuitage.

Edition des réglages

Ouvrez la fonction **Edit Followspot Settings** du menu Setup/Preferences ou cliquez à droite sur le bouton de la barre d'outils Fixture 102 et cliquez sur **Edit Settings** des options de la liste Followspot.



Edition des réglages

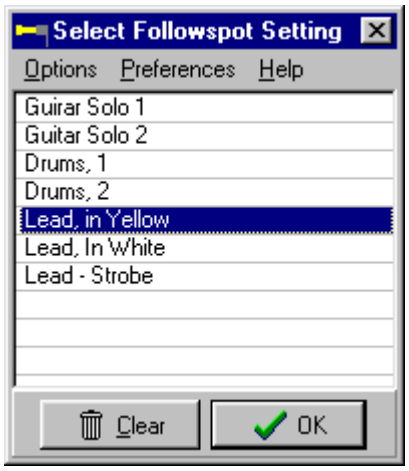
(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Les pré-réglages de poursuite ne se limitent pas aux positions pan/tilt et aux réglages d'intensité : n'importe quel effet peut être programmé (couleur, iris ...). Attention : les réglages de poursuite ne sont enregistrés que pour les appareils disposant de fonction pan/tilt.
Pour effectuer ces pré-réglages, programmez une simple scène (assurez-vous que la préparation courante est bien effacée pour visualiser correctement ce que vous programmez. Une fois les réglages faits, **vérifiez que toutes les machines devant être poursuites sont sélectionnées sur le bureau**, sélectionnez un des 20 réglages de poursuites (followspot presets) et cliquez sur **Apply Current Scene to Preset#**. LightJockey enregistre les pré-réglages programmés pour tous les appareils. Les effets non programmés recevront les valeurs DMX par défaut 111 lors de l'appel du mode poursuite (voir ci-après).

Pour effacer le contenu d'un preset de poursuite, sélectionnez-le, cliquez sur **Clear settings in preset#**. Pour effacer tous les presets, cliquez sur **Clear all Followspot Settings** dans le menu Options.

Mise en route du mode Poursuite

Pour rappeler un pré-réglage de Poursuite pendant la restitution d'une préparation, cliquez à droite sur l'icône de la barre d'outils Fixture. La liste des pré-réglages s'affiche : choisissez une poursuite. Si vous cliquez à gauche, le dernier réglage activé est rappelé.



Sélection d'une poursuite

Pour choisir une poursuite, cliquez dessus et cliquez sur OK (ou double-cliquez sur le nom de la poursuite). Vous pouvez aussi associer l'appel des modes poursuites avec des raccourcis clavier 19 ou depuis le contrôleur d'accès direct 2532 329.
Quand une poursuite est engagée, vous pouvez l'annuler en cliquant sur Clear ou en cliquant à nouveau sur l'icône Poursuite sur la barre d'outils Fixture 102. Dès qu'un mode poursuite est activé, LightJockey ouvre les contrôles d'intensité 146 et de mouvement 133 pour les appareils concernés.
Simultanément, les pré-réglages mémorisés sont mis en place. Les canaux non

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

programmés reçoivent les valeurs DMX par défaut 111. Enfin, tous les effets sont en mode Snap 126 pour activer les réglages au plus vite.

Option *Use only selected fixtures as Followspots*
Lorsqu'un mode poursuite est mémorisé, l'état de la sélection est également enregistré. Lorsque le mode poursuite est rappelé, LightJockey rappelle automatiquement cet état de sélection et désélectionne tous les autres appareils. Si l'option **Use only selected fixtures as Followspots** du menu Preferences est coché, SEULS les projecteurs sélectionnés au moment de l'appel sont re-sélectionnés.

NOTES
Si plusieurs appareils sont appelés dans le mode poursuite, cliquez sur **Relative Movement** dans le contrôle de position pour travailler en coordonnées relatives.

214 Suivant/Précédent - Next/Previous Fixture

Voir également Mode Solo 390.

Les boutons Next (Suivant) et Previous (Précédent) sont sur la barre d'outils Fixture 102 et permettent de sélectionner respectivement l'appareil suivant et l'appareil précédent.
Sélectionner les appareils avec ces deux boutons permet de gagner du temps pendant la programmation de scènes où les appareils doivent être ajustés un par un.

Ces deux fonctions peuvent être assignées aux raccourcis clavier 16.

La sélection s'effectue sur la base du numéro de l'icône des machines. Le nouvel appareil est sélectionné comme appareil maître et tous les autres sont désélectionnés. Le calcul du suivant ou du précédent est fait par rapport au projecteur maître 117 actuel.
Si aucun projecteur n'est sélectionné, **next Fixture** sélectionne l'appareil dont le numéro est le plus faible tandis que **previous Fixture** sélectionne l'appareil dont le numéro est le plus élevé.

L'ordre de sélection est modifiable avec les options *Setup/ Preferences/ Previous/Next Fixture Selection*. Ces fenêtres sont également accessibles en cliquant avec le bouton de droite sur l'un des icônes Next ou Previous.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Configuration des boutons Next et Previous

Enable Next/previous Buttons

Active ou cache les boutons sur la barre d'outils.

Only select same type as Master Fixture

Force la sélection sur des projecteurs de même type que le projecteur Maître 117 de la sélection.

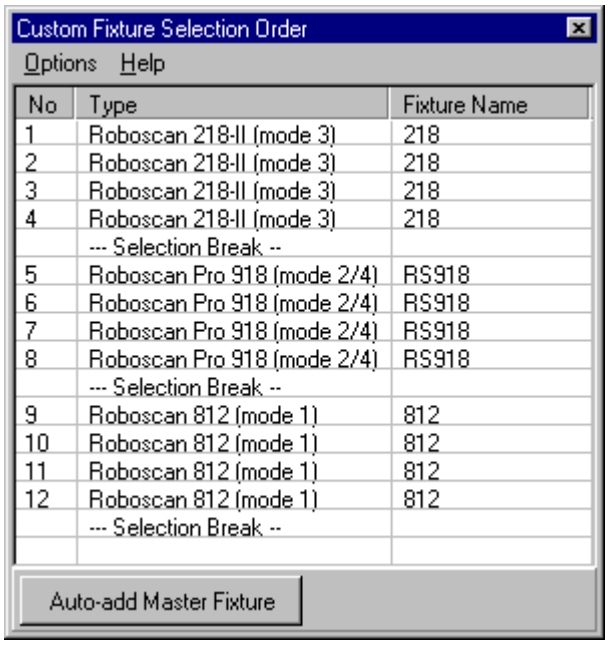
Selection Tabs

Any Tab - Sélectionne les projecteurs quel que soit l'onglet du bureau.
Same as Master - Sélectionne les projecteurs dans le même onglet que le projecteur Maître.
Current tab - Sélectionne uniquement dans l'onglet courant.

Selection Order

Fixture Number - utilise le numéro des appareils comme base de calcul pour la sélection.
Custom Order - utilise un ordre de sélection personnalisé (voir ci-dessous).

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S


Custom Fixture Selection Order
Options Help
No Type Fixture Name
1 Roboscan 218-II (mode 3) 218
2 Roboscan 218-II (mode 3) 218
3 Roboscan 218-II (mode 3) 218
4 Roboscan 218-II (mode 3) 218
--- Selection Break --
5 Roboscan Pro 918 (mode 2/4) RS918
6 Roboscan Pro 918 (mode 2/4) RS918
7 Roboscan Pro 918 (mode 2/4) RS918
8 Roboscan Pro 918 (mode 2/4) RS918
--- Selection Break --
9 Roboscan 812 (mode 1) 812
10 Roboscan 812 (mode 1) 812
11 Roboscan 812 (mode 1) 812
12 Roboscan 812 (mode 1) 812
--- Selection Break --
Auto-add Master Fixture
Personnalisation de l'ordre de sélection

Cliquez sur *Custom Order* ou sur *Set Custom Order* pour personnaliser l'ordre de la sélection.
Cette liste permet de préciser l'ordre dans lequel les boutons Next/Previous sélectionnent les appareils. Lorsqu'un ordre personnalisé est activé, l'option *Only select same type as Master Fixture* et toutes les restrictions d'onglet sont désactivées.

Pour ajouter des appareils à la liste, activez l'option **Auto-add Master Fixture** et sélectionnez les appareils en cliquant successivement sur leurs icônes. Autre méthode : sélectionnez le maître et cliquez avec le bouton de droite sur la liste pour ajouter le projecteur à la liste. Vous pouvez supprimer un appareil de la liste en sélectionnant la ligne correspondante et en cliquant sur **selecting remove Fixture** ou **remove lines** dans le menu contextuel qui apparaît lorsqu'on clique avec le bouton droit. La fonction Clear All du menu Preferences remet la liste à zéro.

La sélection peut être non continue. Vous pouvez insérer des arrêts (breaks) dans la liste en sélectionnant une ligne et en cliquant avec le bouton droit de la souris : utilisez *Selection Break* pour ajouter un arrêt. Dans l'exemple ci-dessus, l'arrêt après l'appareil 8 signifie que lorsque le 8 est maître de sélection, cliquer sur Next ramène la sélection sur l'appareil 5 puisque c'est le premier du bloc où se trouve l'appareil 8. De la même manière, cliquer sur Previous si le 5 est sélectionné ramène la sélection sur le 8 puisque c'est le dernier appareil du bloc.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

215 Fonction Fixture Solo

Fixture Solo est activée avec l'icône

de la barre d'outils Fixture 102, ou par raccourci clavier 19. Elle peut être désactivée pour éviter toute gêne aux utilisateurs novices avec l'option *Setup / Preferences / Enable Solo Function* : dans ce cas, le bouton n'est plus visible sur la barre d'outils.

Cette fonction est essentiellement une fonction d'aide pour la programmation des séquences. Elle envoie un blackout à tous les appareils non sélectionnés 117 si cette commande est disponible. Ainsi seuls les appareils sélectionnés sont visibles. Les appareils concernés changent en fonction de la sélection : ainsi, lorsque la fonction Solo est utilisée avec Next/Previous Fixture 387, seul le projecteur sélectionné est visible.

Si aucun projecteur n'est sélectionné, tous les projecteurs sont visibles.

216 Contrôle des machines à fumée et à brouillard

LightJockey propose des méthodes bien distinctes pour contrôler des machines à fumée ou brouillard en DMX.

L'une permet d'utiliser des appareils DMX génériques 173 et de programmer le jet de fumée comme un contrôle d'intensité.

L'autre consiste à configurer un profil DMX Smoke Machine 393 ou DMX Hazer 393. En plus des personnalités et des icônes spécifiques liées à ces profils, les appareils configurés sont automatiquement liés au contrôle standard Smoke Control 390 qui permet le contrôle des machines à fumée indépendamment de la programmation.

217 Fenêtre Smoke Control

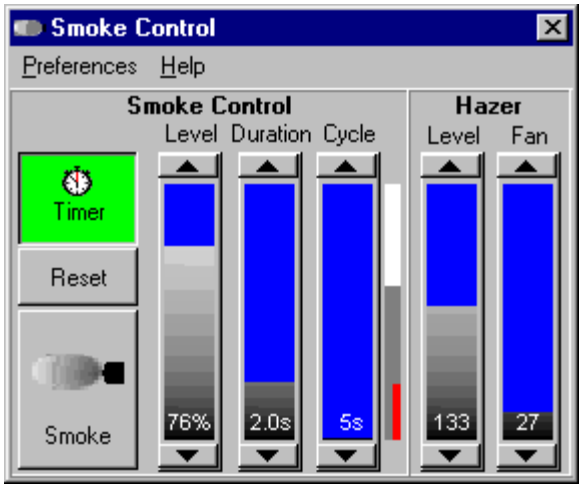
La fenêtre Smoke Control est accessible par l'icône de la barre d'outils Fixture 102.

Elle permet le contrôle de machines compatibles DMX indépendamment de la

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

programmtion. Pour l'utiliser, il est nécessaire de configurer dans LightJockey un profil DMX Smoke Machine 393 ou DMX Hazer 393. La fenêtre fonctionne pour toutes les machines configurées.

Une fois configurées, les machines peuvent être programmées dans les scènes avec le contrôle de niveau standard ou contrôlées indépendamment avec la fenêtre Smoke Control prioritaire sur la sortie des préparations.



Contrôle des machines à fumée

La fenêtre est divisée en deux parties : à gauche, des commandes simulant une télécommande de machine standard ; à droite : un réglage de niveau permettant de contrôler un flux continu de brouillard sur une machine DMX sans avoir à le programmer dans une séquence ou sur la sortie DMX par défault 111.

Contrôle des machines à fumée

La partie de gauche émule une télécommande typique de machine à fumée avec un contrôle de durée, de cycle et de niveau.

Smoke
Cliquer et maintenir ce bouton enfoncé force la machine à produire de la fumée tant que le bouton reste enfoncé (voir preferences).

Timer
Active le contrôle temporisé du jet.

Cycle
Le contrôle du cycle est géré par un fader disposant de 32 valeurs comprises entre 5 secondes et 60 minutes. Ce cycle est répété en continu lorsque le contrôle temporisé est activé.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Reset
Remise à zéro et redémarrage du cycle.

Duration
Durée du jet de fumée émis à chaque fin de cycle.

Level
Niveau d'intensité du jet de fumée.

La petite barre verticale à droite du cadre de contrôle illustre le réglage : cycle (hauteur totale), durée du jet (partie blanche) et temps écoulé sur le cycle (ligne rouge).

Lorsqu'on force l'émission du jet avec le bouton Smoke, les paramètres de fumée programmés dans les scènes sont ignorés.

Haze

Le contrôle des machines à brouillard permet de régler un niveau de jet et une vitesse de ventilation sur une machine à brouillard sans avoir à les programmer dans les scènes. Ces fonctions n'utilisent pas de temporisation : les niveaux sont toujours actifs et envoyés en continu à la machine.
Ces valeurs sont prioritaires sur n'importe quel réglage programmé dans les scènes à partir du moment où ils sont au dessus de 0.

Menu Preferences

View haze control
Affiche ou cache le contrôle des machines à brouillard (cacher ne signifie pas désactiver !)

Enable timer on startup
Mise en route des temporisations dès le lancement de LightJockey.

Reset Cycle on Smoke
Cliquer sur le bouton Smoke réinitialise le cycle (ne fonctionne pas avec l'entrée DMX et le 2532).

Smoke button use level
Le niveau de fumée émis avec le bouton Smoke est donné par le fader Level. Si cette option est désactivée, la machine émet à plein jet.

Smoke button toggle X seconds
Cette option permet de forcer le jet pendant une certaine durée sans avoir à maintenir le bouton de la souris enfoncé. Exemple : 'Smoke button toggle 4-5 seconds' force le jet pendant 4 à 5 secondes après le relâchement du bouton.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Options de commande à distance

Tous les contrôles peuvent être gérés par l'entrée DMX In 340; le bouton Smoke peut être affecté à une touche du contrôleur d'accès direct 2532 329.

218 Profil DMX Smoke Machine

Icône d'un appareil configuré avec le profil DMX smoke machine.

Contrôle de machine à fumée.

Ce profil permet de relier la machine à fumée à la fenêtre de contrôle standard 390 : pour programmer une machine à fumée sans cette fenêtre, utilisez un profil de type Generic DMX 173.

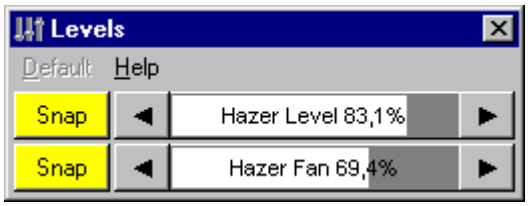
Ce profil est conçu pour les machines utilisant 1 canal DMX unique.
Pour que ce profil soit pleinement opérationnel, la machine doit être inactive à 0 (DMX) et émettre à plein jet à 255 (DMX).

Notez que, sur certaines machines, le niveau de fumée ne correspond pas forcément à la valeur affichée sur la barre de niveau. Certains appareils coupent leur corps de chauffe lorsque le niveau est réglé à 0 : pour garder le corps de chauffe activé en permanence, réglez une valeur DMX minimale avec le système de valeurs DMX par défaut 111.

219 Profil DMX Hazer

Icône du profil DMX Hazer.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S



Contrôle du niveau de brouillard.

Ce profil permet de contrôler une machine à brouillard.

Le profil est relié au contrôle de machine à fumée 390 : pour programmer le niveau de brouillard sans utiliser le système de contrôle standard, utilisez un profil Generic DMX 173.

Le profil utilisé est basé sur le système Jem Hydrosonic 2000 : il utilise deux canaux DMX, un pour la densité du brouillard et l'autre pour la vitesse de ventilation. N'importe quelle autre machine à brouillard DMX peut être pilotée sous réserve que le niveau de brouillard soit sur le premier canal et que la machine n'utilise pas plus de 2 canaux.

220 Problèmes couramment rencontrés

{keepn}

Erreurs système 395
Problèmes liés aux CD ROM Audio 394

221 Problèmes liés aux CD-ROM audio

No Disc or Drive Not Ready
Le lecteur ne contient pas de CD-ROM ou n'a pas terminé son initialisation.

Cannot open drive tray
Certains lecteurs de CD-ROM signalent que le tiroir est resté ouvert lorsqu'aucun CD n'a été inséré. Avec le bouton Eject, LightJockey essaiera de fermer le tiroir 'déjà fermé'. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur Eject pour forcer l'ouverture du tiroir si nécessaire.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Message CDROM drive connot be shared between applications

Une autre application utilise actuellement le lecteur de CD-ROM. La plupart du temps, il s'agit du lecteur de CD audio de Windows (vérifiez sur la barre de tâches si son icône est présente). Cela se produit souvent lorsqu'un message automatique d'insertion est émis par le lecteur ce qui a pour effet de démarrer le lecteur multimédia de Windows à chaque insertion de CD audio.

Il existe deux méthodes pour régler le problème. Désactivez le message automatique d'insertion : cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône Poste de Travail ; ouvrez le menu Propriétés puis l'onglet Gestionnaire de Périphérique. Ouvrez le menu Propriété de votre lecteur de CD-ROM et désactivez l'option "auto insert notification" ou Notification d'Insertion Automatique dans l'onglet Paramètres. Cette option est désactivée pour tous les types de CD-ROM.

L'autre méthode consiste à annuler l'association de fichiers des CD audio. La méthode exacte dépend de la version de Windows que vous utilisez et du gestionnaire de bureau installé. En général, ouvrez un répertoire quelconque, sélectionnez l'onglet Type de Fichiers, retrouvez l'entrée AudioCD dans la liste des types enregistrés et supprimez-la.

Message CDROM drive not found

LightJockey ne détecte pas de lecteur de CD-ROM - vérifiez votre installation de Windows.

See also Audio CD Control 144

222 Erreurs système

Erreurs système

Error Message: Error Initializing Windows MM timer

Ce message indique un problème d'initialisation de l'horloge du système multimédia de Windows. Ce problème semble n'être présent que sur les versions originales de Windows 95 et sur certains systèmes.

Windows semble mal initialiser son horloge interne et tout appel à ce service bloque tout le système d'horloge. Ce problème apparaît généralement lorsqu'un raccourci vers LightJockey a été placé dans le répertoire de démarrage du menu Démarrer/Programmes pour lancer LightJockey dès l'allumage du PC.

Si le PC est configuré sous Windows 95 originel, le meilleur moyen de résoudre le problème est d'évoluer vers Windows 95 OS/R 2 ou vers Windows 98.

Error Message: Error opening COM port

Un problème est apparu à l'ouverture d'un port série. Généralement, ce message

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

apparaît lorsque le port série est utilisé par un autre périphérique (souvent la souris) ou n'est pas installé. Essayez d'utiliser un autre port sériel.

223 Link 4 has been disabled for output, continue saving ?

Link 4 has been disabled for output, continue saving ?

La sortie DMX 4 a été désactivée, probablement parce qu'elle est utilisée comme entrée DMX. Les appareils configurés sur cette sortie ne recevront pas de DMX.

224 Erreurs matérielles

Erreurs matérielles

Voir également Problèmes courants de transmission 396

Le périphérique de transmission utilisé dans cette configuration n'a pas été détecté. La raison la plus probable est qu'il a été reconfiguré (DIP switches de la carte 4064) ou supprimé. Si l'adresse interne du port parallèle a été changée ou si le port a été désactivé, le système ADP signalera également cette erreur.

Si le matériel du PC a été reconfiguré ou si le port parallèle a été désactivé dans le BIOS, essayez une auto-détection dans la fenêtre de configuration du matériel 26. LightJockey peut reporter une erreur sur la carte 4064 pour de nombreuses raisons, même si la carte a été correctement détectée. Si la carte ne passe pas les tests d'initialisation, un message de diagnostic d'erreur est affiché :

La carte version DJ n'affiche de messages que pour un seul CPU. La version CLUB disgnostique les 2 CPUs.

Messages de diagnostic :
CPU X Located OK - Le CPU et la mémoire correspondante ont été détectés à l'emplacement prévu.

CPU X Not found - Le CPU et la mémoire correspondante n'ont pas été détectés à l'adresse prévue.
La raison principale est sûrement une reconfiguration des DIP-switch de la carte ou que du matériel et des pilotes récemment installés utilisent les mêmes adresses que la carte 4064. Essayez une auto-détection : si la carte est toujours introuvable, retirez-la et vérifiez que son adresse est toujours libre. Essayez une autre adresse mémoire en changeant la configuration des DIPswitch 397.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Read/Write Test OK - Test de lecture/écriture corrects.
Read/Write Test Failed - Le test de lecture/écriture de la mémoire de la carte a échoué. Il est probable qu'un autre périphérique ou qu'un autre pilote utilise des adresses chevauchant celle de la carte. Vérifiez que l'espace utilisé par la carte est bien libre et essayez éventuellement de la reconfigurer (voir ci-dessus). Une autre cause probable d'échec provient du BIOS et des fonctions de masquage (Shadow) configurées. Le masquage ne gêne pas la détection mais bloque son accès. Vérifiez que le BIOS ne masque pas la zone d'adresses utilisée par la carte 4064. Les influences du masquage par le BIOS peuvent varier selon les PC.

Reset Test OK - Initialisation interne réussie.
Reset Test Failed - Echec de l'initialisation interne. La carte est probablement défectueuse.

CPU X Test Ok - Test interne réussi.
CPU X Failed Test - Echec du test interne. La carte est probablement défectueuse.

225 Problèmes liés au matériel de transmission

Si LightJockey ne détecte pas la carte 4064 pendant la procédure d'auto-détection

Si Lightjockey est incapable de détecter la carte 4064, c'est probablement parce que son adresse est en conflit avec un autre périphérique du PC ou parce que Windows réserve cet emplacement pour d'autres fonctions.
Eteignez l'ordinateur, retirez la carte et relancez le PC. Vérifiez la configuration des accès mémoire de Windows et localisez un emplacement libre. Modifiez l'adresse de la carte en fonction avec ses DIPswitch si nécessaire (reportez-vous à la table ci-dessous ou aux instructions d'installation).

Attention : des pilotes tels que EMM386.EXE chargés par le fichier config.sys peuvent utiliser une partie des ressources mémoire sans être signalés dans la configuration de Windows. EMM386 n'est généralement pas nécessaire pour les applications Windows : vous pouvez donc retirer cette ligne (faîtes une copie de secours du fichier avant) ou mettez-la en commentaire.

Voir également Erreurs matérielles 396.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Block		Address Range	Pins On
C SEGMENT	C0	000**C0**000 000**C0**FFF	None
	C1	000**C1**000 000**C1**FFF	1
	C2	000**C2**000 000**C2**FFF	2
	C3	000**C3**000 000**C3**FFF	1, 2
	C4	000**C4**000 000**C4**FFF	3
	C5	000**C5**000 000**C5**FFF	1, 3
	C6	000**C6**000 000**C6**FFF	2, 3
	C7	000**C7**000 000**C7**FFF	1, 2, 3
	C8	000**C8**000 000**C8**FFF	4
	C9	000**C9**000 000**C9**FFF	1, 4
	CA	000**CA**000 000**CA**FFF	2, 4
	CB	000**CB**000 000**CB**FFF	1, 2, 4
	CC	000**CC**000 000**CC**FFF	3, 4
	CD	000**CD**000 000**CD**FFF	1, 3, 4
	CE	000**CE**000 000**CE**FFF	2, 3, 4
	CF	000**CF**000 000**CF**FFF	1, 2, 3, 4

Block		Address Range	Pins On
D SEGMENT	D0	000**D0**000 000**D0**FFF	5
	D1	000**D1**000 000**D1**FFF	1, 5
	D2	000**D2**000 000**D2**FFF	2, 5
	D3	000**D3**000 000**D3**FFF	1, 2, 5
	D4	000**D4**000 000**D4**FFF	3, 5
	D5	000**D5**000 000**D5**FFF	1, 3, 5
	D6	000**D6**000 000**D6**FFF	2, 3, 5
	D7	000**D7**000 000**D7**FFF	1, 2, 3, 5
	D8	000**D8**000 000**D8**FFF	4, 5
	D9	000**D9**000 000**D9**FFF	1, 4, 5
	DA	000**DA**000 000**DA**FFF	2, 4, 5
	DB	000**DB**000 000**DB**FFF	1, 2, 4, 5
	DC	000**DC**000 000**DC**FFF	3, 4, 5
	DD	000**DD**000 000**DD**FFF	1, 3, 4, 5
	DE	000**DE**000 000**DE**FFF	2, 3, 4, 5
	DF	000**DF**000 000**DF**FFF	1, 2, 3, 4, 5

Réglage des DipSwitch de la carte 4064

Si LightJockey ne détecte pas l'adaptateur ADP pendant la procédure d'auto-détection

Pour économiser leurs batteries, la plupart des portables disposent d'options d'économie d'énergie extensives durant leur utilisation. L'adaptateur ADP a besoin de l'alimentation du clavier externe et du port parallèle. Ces deux périphériques sont souvent désactivés par l'économiseur d'énergie.
Il n'y a aucune méthode pour signaler l'extinction de ces deux périphériques dans la mesure où chaque fabricant installe ses propres options d'économie d'énergie. Les modifier peut inclure des changements de paramètres dans Windows comme dans le BIOS du PC et parfois même dans un autre programme annexe.

- Assurez-vous que le clavier externe est bien activé.
- Assurez-vous que le port parallèle est bien activé.

LightJockey détecte l'adaptateur ADP mais aucun signal n'est émis vers les machines.

Encore une fois, la cause la plus probable est l'économiseur d'énergie. Vérifiez que le port parallèle et le clavier externe sont bien en fonction. En dernier ressort,

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

désactivez tout type d'économie d'énergie sur votre PC, que ce soit dans le BIOS ou dans Windows.

226 External Link Warning

Les applications externes (External Links) ne fonctionnent que si une carte de transmission a été correctement détectée.

Actuellement, le seul besoin d'application externe de LightJockey consiste à utiliser le module Offline de Show Designer. LightJockey ne transmettra aucune donnée à Offline tant qu'une carte de transmission ne sera pas détectée correctement.

Voir également Préférences Système 106

227 Mise à jour du format de fichiers (File format update)

Un ou plusieurs fichiers de données (séquences, préparations ...) ont été détectés sous un ancien format différent de celui utilisé par la version actuelle.

Ce message se produit généralement après une mise à jour de LightJockey, lorsque de nouvelles fonctions ont été introduites.

Au démarrage, LightJockey vérifie tous les fichiers de données et leur format. En cas de problème de version, il propose de les convertir au nouveau format si nécessaire. Cette procédure est généralement **irréversible**, ce qui signifie qu'un fichier mis à jour ne sera plus utilisable avec les anciennes version de LightJockey.

Dans la plupart des mises à jours, LightJockey ne pourra pas s'exécuter tant que les fichiers concernés n'auront pas été mis à jour.

Sauvegarde des fichiers de données (Back up)
Certaines procédure de mise à jour proposent de sauvegarder les anciens fichiers avant de procéder à une mise à jour.
Cochez l'option "Backup Datafiles First" pour forcer LightJockey à faire une copie de sauvegarde des fichiers qu'il va modifier. Ces copies sont rangées dans un répertoire séparé du dossier d'installation (Ex : \LightJockey\BackUp_Version1_03\). Seuls les fichiers modifiés sont copiés.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

228 Mise à jour des formats de séquentiels

Une nouveau système de séquentiel est implémenté depuis la version 1.08 build 2. Le nouveau format requiert que les séquentiels programmés avec les version antérieures soient mis à jour pour qu'ils soient compatibles.
Si vous avez des séquentiels à l'ancien format dans la bibliothèque, LightJockey vous propose de les mettre à jour dès le démarrage et avant toute exécution de séquentiel. La fenêtre de mise à jour propose les options suivantes :

Read Help notes - Affiche les notes d'assistance.
Ok, do the updates now - Lance la mise à jour des séquentiels.
Don't update now, but remind me later - Pas de mise à jour mais affiche cette fenêtre au prochain démarrage de LightJockey avec cette bibliothèque.
Don't update and don't remind me - Pas de mise à jour et pas de rappel au prochain démarrage de LightJockey avec cette bibliothèque.

La fonction de mise à jour ne vérifie et ne met à jour que les séquentiels présents dans la bibliothèque utilisateur courante 59. Au changement vers une autre bibliothèque contenant des anciens formats, LightJockey proposera à nouveau d'effectuer la mise à jour.

NOTE IMPORTANT sur le système de mise à jour
De nombreuses fonctions des séquentiels reposent sur les numéros donnés aux fichiers lors de la sauvegarde. Un exemple typique est le lancement de séquentiels depuis le contrôleur d'accès direct 2532 ou les liens d'un séquentiel à un autre. Si les séquentiels ne sont pas convertis immédiatement au démarrage de LightJockey, il ne sera peut-être plus posible de les convertir par la suite en gardant leur numéro d'origine. Cela peut empêcher de nombreuses commandes ou causer des comportements inattendus. Il est grandement recommandé de procéder à la mise à jour dès que LightJockey le propose.

229 Notes de mise à jour

Version 1.01 401
Version 1.03 401
Version 1.04 402
Version 1.05 404
Version 1.06 406 9212}
Version 2.5 430

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

230 Version 1.01

Implementé :

- Contrôleur d'accès direct 2532 329 implémenté.

Nouvelles fonctions :

• Clear - Commande rajoutée au menu contextuel des cuelists.
• Double-cliquer sur une ligne dans une préparation charge la séquence correspondante si elle existe. Cette fonction peut être supprimée par le menu Préférences.
Rajout d'un message de confirmation lors de la fermeture de LightJockey. Ce message peut être désactivé dans le menu System Preferences 106.

Bogues corrigés

• Un bug critique bloquait le démarrage de LitghJockey essentiellement après la reconfiguration de la carte 4064 en version Club.
• Charger une préparation vide ne modifiait pas correctement la sortie DMX.
• Select All des commandes de sélection de groupes 114 ne cause plus d'erreur d'accès lorsqu'il n'ya pas d'appareil numéro 1.
• Default View redimensionne correctement la fenêtre Cue-control.
• Les raccourcis clavier de gestion des séquences fonctionnent correctement lorsque la fenêtre de sélection des cuelist est active.
• Les cuelists modifient désormais correctement les préparations lors des sauvegardes sous un nouveau nom ou lors d'un effacement.

231 Version 1.03

Changement de format de fichier

Le format des fichiers de séquence a été modifié. Les anciens fichiers sont automatiquement mis à jour. La modification est irréversible 399.

Nouvelles fonctions:

Pour accélérer l'édition des séquences, le menu fade enable/disable a été rajouté au contrôle des séquences. Lorsque le mode fade est désactivé, tous les transferts de la scène en cours sont réalisés en mode Snap. Les scènes sont toutefois sauvegardées avec le mode O/S/F programmé.

L'option "Follow Cue" est rajoutée à la fenêtre de sélection des préparations : elle met en surbrillance la préparation active dans la liste même si la sélection provient d'une cuelist ou du contrôleur 2532.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Bogues corrigés:

Nouvelles corrections sur le blocage de LightJockey au démarrage. Rajout d'une temporisation sur la procédure de validation du matériel.

Les versions précédentes rencontraient des problèmes de réglage des temps de transfert et de tenue des séquences selon la configuration des paramètres régionaux de Windows (séparation décimale en '.' ou en ','). LightJockey accepte désormais les deux syntaxes indifféremment.

Un problème concernant les transferts sur le Pan et Tilt après une macro de mouvement a été corrigé : dans les versions précédentes, revenir sur une position statique après une macro était parfois réalisé avec une vitesse aléatoire. La position est désormais rétablie avec les vitesses programmées.

La fonction "Get Sequence" du contrôle de séquences est désormais correctement synchronisée avec le bouton de la barre d'outils.

La fenêtre Save Sequence ne modifie plus le nom de la séquence et son type lorsqu'un séquence est déclenchée ou modifiée (assez gênant pour les sauvegardes pendant la restitution).

La fonction Sequence "Quick Save" respecte désormais les options d'enregistrement (clear, add to cue etc.)

Le champ d'affichage de l'heure dans la barre d'état permet désormais un affichage sur 12 heures.

Lors de l'édition d'une séquence, modifier le temps de transfert courant n'a plus d'effet immédiat.

Version de démo:

Le CD-ROM 144 est désormais utilisable avec la version de démo.

232 Version 1.04

Nouveau profils de projecteurs :

- L'Imagescan est désormais disponible.
- Le contrôle des couteaux du PAL profile est disponible.
- Nouveaux profils pour MAC500 et Roboscan 918 avec défilement des roues de gobos.

Nouvelles fonctions:

- Nouvelles combinaisons de raccourcis pour la sélection des appareils.Voir

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

raccourcis clavier 16

- Fonction Reset désormais programmable - Voir contrôles étendus 167
- Position Presets implémentés. Voir Position Presets 138.
- Un bouton Save est ajouté aux fenêtre de confirmation. Il active la fenêtre de sauvegarde correspondante. Si la séquence, la préparation ou la cuelist était déjà enregistrée, elle est ré-enregistrée sans que la fenêtre ne s'affiche (quick save).
- Nouveaux boutons sur la barre d'outils Fixture :
  All : Sélectionne tous les appareils
  None : Désélectionne tous les appareils
  Inclusive / **exclusive**: En mode exclusif, la sélection des appareils à la souris est différente. Cliquer à gauche avec la souris sur un icône sélectionne le projecteur comme maître et désélectionne tous les autres (Solo). Ce mode est identique à la combinaison [Control]+Clic à gauche.
  Une sélection par zone désélectionne tous les appareils avant de sélectionner ceux contenus dans la zone définie.

Bogues corrigés:

- Correction d'un problème d'autodétection de l'ADP. La version 1.03 échouait souvent à l'autodétection..
- Le problème de vitesse Pan/Tilt en sortie de macro de la version 1.03 est désormais réglé pour des vitesses Pan et Tilt différentes.
- Un problème provoquant un 'oubli de valeurs' dans certaines séquences a été réglé : ce bogue etait périodiquement rencontré sous certains circonstances spécifique.
- Sur le Punisher, l'effet Shake n'était pas accessible si la parabole était déjà en rotation.
- Le 2532 ne fonctionnait plus s'il était testé après qu'il ait été configuré tant que LightJockey n'était pas redémarré. Ce problème est désormais supprimé.
- La fonction d'auto amorçage des lampes persistait parfois sur quelques appareils sans contrôle sur le canal DMX 1.
- La fenêtre de message 'Cue modified' pouvait apparaître sans raison. Ce bug était surtout génant pendant la restitution.
- Sélectionner une préparation de démarrage avec la fenêtre de sélection de Cuelist ouverte pouvait bloquer LightJockey.
- Message d'erreur lors de l'exécution d'une cuelist contenant des commandes du CD si le CD-ROM n'ets pas configuré.

Le forum de discussion dédié à LightJockey est désormais ouvert surle site Web de Martin.
Il est accessible par la rubrique *service and support* du site ou directement en cliquant sur : LightJockey Forum

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

233 Version 1.05

Intégration du visualiseur Offline : de nombreuses fonction ont été mises à jour. Cliquez ici 366 pour plus de détails. **Note : pour déplacer les icônes, maintenez la touche [Alt] enfoncée.**

Fichier d'aide intéractive disponible en Allemand : Cliquez ici 15

Nouveaux profils :

- Mac 300.
- Martin DJ Scan.
- Changeur de couleur DMX color scroller 295.
- Petit scanner 8-bit 286 avec palettes personnalisables.
- Profil pour système DMX générique 173 sur 24 ou 32 canaux.
- Profil pour machines à fumée DMX 393 et machine à brouillard 393.
- Contrôle de machine à fumée 390 spécifique pour les profils DMX Smoke Machines et Hazers.

Profil ajoutés pour le contrôle par l'interface Martin DMX:
•Roboscan 805 (compatible avec le Roboscan 804)
•Roboscan 218 (ancien modèle)
•Roboscan 1220 II R.
•RoboZap MSR 1200.
•RoboZap 250.
•Martin CenterPiece.
•Robocolor I.
•RoboColor II (ancien modèle)

Plus de détails sur l'interface DMX Martin : cliquez ici 365

Nouvelles fonctions:

•Masters d'intensité 152 ré-écrit : il supporte maintenant un Grand Master et 8 submasters.
•Entrée DMX 340. Un signal DMX est utilsable comme télécommande pour contrôler de nombreuses fonction de LightJockey.
•Patch Global 350 implémenté. Il permet de rediriger les canaux DMX comme sur un patch traditionnel.
•Auto fade-in et out ajoutés aux touches user du 2532 332.
•Fonction Mode Autonome rajoutée au panneau de contrôles étendus 167 I.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

•Contrôle par le Grand Master configurable pour chaque canal des profils Generic DMX Fixtures 173
•Valeur de sortie par défaut 111 personnalisable.
•Accès au patch global depuis le menu contextuel des icônes de projecteurs. Le patch est aligné sur l'adresse DMX du projecteur dont l'icône est utilisée..
•Fenêtre Smoke Control 390 ajoutée pour le contrôle des machines à fumée et à brouillard DMX.

Bogues corrigés:

•Sélection de couleur aléatoire corrigée sur l'Exterior 600.
•Le déplacement des icônes en mode sélection exclusive ne marchait pas.
•Echec des presets de position lorsque le mode fade est désactivé dans le panneau de contrôle des séquences.
•Problème de sélection de préparation avec l'option de bouclage "link to cue" résolu.
•Raccourcis clavier 16 F1-F12 supprimés par erreur. Attention : les raccourcis clavier sont inaccessibles si LightJockey est en mode saisie (nom de séquence par exemple : Save Sequence Dialog 211).
•Bouton de shutter 'indispensable' rajouté au profil MAC1200.
•Problème de verrouillage des temps de séquencedans la fenêtre Cue Time Control 205 résolu
•Strobe aléatoire opérationnel sur l'Exterior 600.
•Option GO des Cuelist opérationnelle.
•Problème de rotation d'image de l'Imagescan résolu.
•Problème de Masters d'intensité et sub masters avec les projecteurs dont l'intensité est Off résolu.
•Problème du contrôle des gobos et d'affichage des images résolu.

Autres modifications:
•Delta remplacé par "Resolution" dans la fenêtre de Pan/Tilt.
•Message d'avertissement de Blackout modifié : la fenêtre ne reste pas active et permet l'accès aux autres fonctions du logiciel.
•Il est désormais impossible de désactiver les Masters d'intensité 152 et Blackout 158. Ces deux fonctions sont désormais toujours présentes sur la barre d'outils.
•Les presets de Position peuvent être assignés en double cliquant sur une ligne de la liste 138.
•Ajout de la fonction [Control]+"sélection de zone" aux raccourcis 16.
•Pilote ADP modifié : version actuelle 2.03 de ADPdriver.exe

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

234 Version 1.06

Version 1.06

Profil des appareils:

Build 15
Ajout du Martin Acrobat
Build 16
Ajout du MAC 250+
Build 19
Ajout de la vitesse de Pan/Tilt pour le MX-1 (Extended Controls 167)
Build 22
•Ajout du changeur de couleur Martin CX2
•Ajout du Martin QFX Fibersource
•Ajout du Martin Exterior 600 Compact
•Ajout du Roboscan 812, mode 2 (vitesse disponible en contrôle étendu 167) - profil non supporté par le visualiseur Offline 366
•Mode autonome ajoutés aux Roboscan 518, Roboscan 218-II et RoboColor 400 (Extended Controls 167)
•Ajout du contrôle de vitesse des 1220CMYR,1220RPR et 1220XR (Extended Control 167).
Build 23
•Ajout du profil Generic DMX 173 sur 4 canaux

Nouvelles fonctions:

•Global Patch 350 : valeurs de minimum et de maximum et inversion de la valeur pour chaque canal DMX. Mise en cascade des patch interdite
•Nouveau profil User-Definable Fixture 286 : résolution 16 bits en Pan et Tilt sur 32 canaux DMX max.
•Fonction MIDI in 355 ajoutée.
•Possibilité d'aligner les icônes sur le bureau. Le menu d'alignement est disponible dansle menu Fixture Icon Popup 118.
•Interversion et inversion des canaux de Pan et Tilt dans la configuration des projecteurs 46.
•La configuration des projecteurs 46 a été ré-écrite. Les profils personnalisables (type 2 uniquement) sont directement accessible pour la sélection et la configuration.
Build 15
•Implémentation des raccourcis clavier 16 intégralement ré-écrite : ils sont désormais complètement personnalisables par l'utilisateur.
Build 16
• Ajout de fonctions supplémentaires aux raccourcis clavier 19
• Ajout de la fonction 'save cue as #' à la fenêtre Save Cue Dialog 219
• Ajout des fonctions Export 308 et Import 309 pour les profils définis par l'utilisateur.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

• Ajout des fonctions bump aux contrôles d'intensité 152

Build 17

•Nouvelle interface pour le contrôleur 2532 329 : fonctions de redimensionnement, de format d'affichage et d'impression.

•Fonction *Place All* ajoutée à la laiste des projecteurs configurés : place toutes les machines sur le bureau automatiquement.

• Fonction Poursuitage 385 ajoutée.

• Fixture Solo 390 ajoutée.

• Next/Previous Fixture 387 ajoutées.

•Activation de l'entrée Audio pour la synchronisation des préparations sur la musique. Voir Entrée Audio 359 et Déclenchement des séquences 206

Build 18

•Ajout de *Ignore Blackout* et *Ignore Grand Master* à la configuration des appareils 46.

Build 19

• Ajout du mode Chaser pour déclencher manuellement les séquences. Voir Préparations 194 et Déclenchement des séquences 206

•Ajout de la fonction Check Sequences à la fenêtre d'effacement : voir Effacer plusieurs fichiers de données 112.

•Ajout de la configuration de l'imprimante pour l'impression de la configuration du 2532 338.

•Fonction 'latch' ajoutée au contrôle d'intensité 152.

•Ajout du support du contrôleur MC-X 363 comme télécommande externe.

•Ajout des Préparations d'arrière-plan 260.

•Ajout du mode transparent 208.

•Ajout des bibliothèques personnalisées 59.

•Ajout du contrôle d'intensité des séquences 209 (Entrée DMX uniquement).

Build 22

•Ajout du contrôle de mouvement relatif au contrôle de mouvement 133.

•Options de contrôle de mouvement supplémentaires aux contrôle de mouvement 133.

•Ajout de la liste des vues définies par l'utilisateur à la barre d'outils Offline 366. Ajout de raccourcis 19 pour faciliter l'accès aux caméras.

•Ajout d'une fonction Save to Cue Slot à la fenêtre save sequence 211.

•Ajout d'une seconde palette aux contrôles d'effet 317 des profils personnalisés.

•Ajout d'un bouton pour désactiver les temps de transfert pour les séquence en mode chaser 206.

•Ajout d'une control 213 pour déformer et activer/désactiver les macros de mouvement dans les préparations.

•Ajout de messages de diagnostic 396 pour la résolution des problèmes avec les cartes 4064.

•Ajout du contrôle par le Martin 2518 sur l'entrée RS-232 346 comme télécommande.

•Ajout du Mode Blind 103.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Autres modifications:

•La configuration de l'entrée DMX 340 est désormais toujours présente même si le matériel n'est pas détecté pour permettre de désactiver les fonctions associées à l'entrée DMX.

•L'entrée DMX est désormais patchée dans le Patch Global 350. Il permet également d'activer la fonction DMX Override 340 pour patcher plusieurs sorties DMX sur une seule entrée.

•Nouvelle version du pilote ADP : nouvelle version de DMXPLUS.DLL (version 8.06) et de ADPDriver.exe (version 2.5)

•Certaines icônes ont été redimensionnées : leur taille est légèrement changée en mode d'affichage 'Image Size'.

•Ajout du contrôle de ventilation pour le 518. Ce contrôle est placé avec le contrôle de lampe.

•Contrôle de niveau désormais inaccessible pour les profils scanner1 et color Scroller. Cliquez avec le bouton de droite de la souris sur l'icône puis cliquez sur Define Fixture Profile.

Build 14

•Ajout d'une tenue de 5 secondes du Reset pour le MX-1 comme le veut le logiciel du projecteur.

•Ajout du profil DJ Acrobat.

•Ajout de la fonction Sequence On/Off au contrôle par l'entrée DMX 340.

Build 16

•Ajout de l'option Skip First Wait aux préférences des Cuelist : la première attente temps-réel est ignorée (mode Run uniquement).

•Déplacement du menu de configuration pour les profils Generic DMX 173, Martin 6 Channel Switch 180 et Color Scroller 295 dans le menu contextuel.

•Fonction Delete Shapes ajoutée au menu des courbes *Bézier Shapes* dans les Macro de Mouvement 128.

•Ajout de la fonction Enable Follow Spot aux contrôle de Pan & Tilt 323 des profils utilisateur (user Fixture 2 only).

Build 16

•Boutons d'appel des télécommandes externes (MIDI,DMX in,2532) déplacés sur la barre d'outils Cuelist 100.

Build 19

•Les informations de l'entrée audio sont dupliquées sur la barre d'état 104.

•Ajout d'une fonction **restart** au Menu principal System 112.

•Ajout d'une option **Quicksave use Save Options** à la fenêtre Save Sequence 211.

Build 22

•le bouton Test a été supprimé pour la connection RS-232 avec le contrôleur 2532.

•Les séquences flashées sont désormais indiquées sur la barre de titre de la fenêtre Cue Control 194.

•Nouvelle version du pilote ADP (version 3.0). Le nouveau pilote est prévu pour la version 1.13 de l'adaptateur et dispose de nouvelles fonctions de comminucation avec LightJockey.

•Ajout de Blackout et Fadeout aux raccourcis clavier 19 et aux touches User du

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

2532 332.

Bogues corrigés:

•La version du fichier d'aide utilisé est désormais mémorisée pour la prochaine ouverture de LightJockey.
•Problèmes de gestion d'intensité du profil Color Scroller résolus (1.06).
•Problème Clear Cue on 0 de la fonction DMX in cue latch résolu.
•Cliquer à droite sur une icône après une sauvegarde de la configuration provoque parfois un message d'erreur système de Windows.

Build 17

•Erreur de protocole sur le RoboZap via l'interface DMX.
•Défaut des Masters d'intensité quand *Show Master Only* est activé.
•Problème de fermeture du module audio entrainant un blocage de LightJockey

Build 18

•Bogue sur l'option 'Edit selected flash' du 2532.
•Les projecteurs n'utilisent plus les temps de transfert en sortie du mode Solo

Build 19

•Valeurs de rotation de la parabole du Destroyer résolues.
•Problème d'affichage des valeurs de Pan et Tilt lors des inversions de canaux (Merci à Derrick Markotter).
•Problème de sélection d'imprimante pour l'impression de la configuration 338 du 2532 résolu.

Build 22

•Valeurs de rotation de la parabole du Punisher résolues.
•Fonction Auto Lamp on 108 disponible pour les profils personnalisés.
•La fonction Preserve sequence enabled 208 switch de la fenêtre Cue Control 194 fonctionne désormais correctement.
•Bug de blocage de LJ sur le raccourci Close All résolu.

Build 23

•Valeurs correctes pour les fonctions *lamp off* et *fan lo* des profils 1220CMYR,1220XR et 1220 RPR.
•Problème de taille des contrôle de couleur de l'Exterior 600 Compact résolu.

Offline Visualizer

•Le visualiseur charge systématiquement le dernier fichier *.ofs au démarrage.
•La configuration complète du visualiseur est mémorisée dans les fichiers *.ofs. Les configurations ne sont plus contraintes par les dimensions entrées dans le menu Room Preferences. Les versions précédentes des fichiers *.ofs récupèrent la taille de la zone de travail dans les préférences utilisateur lors de la mise à jour. Une fois redimensionnés, ils sont convertis au nouveau format
•Il n'est plus nécessaire de désactiver l'option 'cacher les fichiers' dans la

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

configuration de Windows.

Version 4.0, rev 2 (LJ version 1.06 build 19).

•Ajout de fonctions 2D aux caméras (front, back, top, bottom, left et right sont désormais en 2D). Augmenter le zoom ne fait plus tourner la caméra.
•Les faisceaux sont visibles à 100% sur les murs et améliorés sur la scène. Auparavant certains murs tendaient à les obscurcir.
•Le MX-1 est désormais simulable.
•La liste des projecteurs utilisés indique quels appareils sont supportés. Elle est accessible par le menu view/spotlist.

235 Version 1.07

Note, the URL for the LightJockey forum has changed. The new URL is `http://www.martin.dk/service/forums/ForumViewData.asp?ForumID=1`

Fixture personalities added/changed:
Build 2
• Personality for Acrobat, extended DMX mode added
• Personality for MX1, extended DMX mode added
• Personality for MX4, extended DMX mode added
• Personality for MiniMac Profile and Wash using fadeable shutter control added. Note that sequences made with the non-intensity profile must have intensity levels re-programmed.
• Color selection for MiniMac Profile and Wash are now compatible, meaning that selecting a color on MiniMac profile fixtures will also select the same color on MiniMac Wash fixtures.
Build 5
• Personality for MAC 600 NT added
Build 9
• Personality for MAC 2000 added. Color, Gobo and Effect palettes may be customized by right-clicking the fixture icon and selecting Customize Fixture 122.
• Added customizable color/gobo and effect palettes 122 for MAC 500 and Roboscan 918.
Build 10
• Added customizable effect palettes 122 to MiniMAC Profile and Wash and Roboscan 518.
Build 11
• Personality for MiniMac Maestro added. Use customizable palettes 122 to configure the gobo palette.
•**Build 12**
• Added customizable Color palette 122 to FiberSource QFX.
•**Build 13**

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

• Added customizable Color palette 122 to MAC300, MAC 600, Exterior 600 and MAC 600 NT.
• The gobo controls for MAC 500/ Roboscan 918 has been re-written to allow separation of gobo selection and gobo rotation parameters.

Build 14

• Added customizable Color, Gobo and Effects palettes 122 to MAC250/250+
• The gobo control for MAC 250+ has been re-written to allow separation of gobo selection and gobo rotation parameters.
• Added access to the built-in Gobo/Prism macros on the MAC 250/250+ : Effects control - preferences - show special.
• Added customizable Color, Gobo and Effects palettes 122 to Roboscan 1220XR and Roboscan 1220 CMYR. The gobo control was re-written to allow separation of gobo selection and gobo rotation parameters
• Added customizable Color, Gobo and Effects palettes 122 to Roboscan 1220RPR.The gobo and effect controls were re-written to allow separation of gobo/effect selection and rotation parameters.
• Added customizable Color, Gobo palettes 122 to PAL 1200.The gobo and control was re-written to allow separation of gobo/effect selection and rotation parameters.
• Added customizable Gobo palettes 122 to PAL 1200 FX. The gobo and control was re-written to allow separation of gobo/effect selection and rotation parameters. Use Color 1 palette values for first gobo control (uses color wheel).
• The effect control for MAC 2000 profile has been re-written to allow separation of effect selection and effect rotation parameters.
• The gobocontrol for the Imagescan has been re-written.

Build 17

• Added personalities for 30,12,6 and 2 channel generic DMX fixtures.
• Color/Gobo music trig buttons for MX/CX series has been replaced by a fixture trig button.
• Added personality for Martin CX-4 extended DMX mode (profile not yet supported by the Offline Visualizer)

Build 18

• Changed gobo default for CX4 from DotCone to Holes3 (default palette to update configured fixtures).

Build 19

• Added personalities for controling packs of RGB fixtures 181.

Features added:

Build 2

• Added hotkey 16 options for the movement options 133.
• Added a hotkey option for the smoke control 390 smoke timer button.
• Added a Statics Control 262 for faster control of various types of 'static' fixtures, i.e. strobes or fixtures controlled through dimmer- or switch-packs.
• Added a an optional switch to the cue control 194 to automatically release the current sequence when a new cue is loaded.
• Added a Show Programmed Fixtures option to the Desktop popup menu 68. This

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

option will mark fixtures programmed in the current scene/sequence.
• Added an option to the System Preferences 106 dialog that forces controls to open within the boundaries of the LightJockey desktop.
• Added a Clear Macro button to the pan/tilt movement controls 133.
• Added a mouse right-click to open single fixture controls from the fixture tool bar 102.

Build 3

• Added a new option to the right-click function of the mouse in the pan/tilt movement grid 133. A right-click may now lock the mouse to the grid until another mouse click is made.
•Added the option of naming the 2532 pages 332.
•Added new DMX in options to the Global Patch 350.
•Added the possibility to assign programs (sequences, cues, cuelists and BG Cues) to hotkeys.

Build 4

• Added *Cuelist Go*, *Cuelist Back*, *Cuelist Stop* And *Cuelist Stop and Clear* commands to hotkey 19 functions and DMX-in 340 commands.
• Added the possibility to flash sequences via DMX-in 340.
• Added Hotkey functions 19 for sequence trig default (programmed) and bounce loop mode.
• Added rightclick popup menu to clear multiple key combos and set or clear the scroll lock attribute in the hotkeys setup 16.
• Added an option to put a label 221 in the sequence slots in the cue control 194.
• The internal cuelist engine has been re-written to ensure better program flow when the cuelist is active (running) - there are no functional changes in the cuelist itself.
• Added a new 2518 via RS-232 346 mode. The new mode requires firmware version 2.0 or higher present in the 2518.
• The global patch 350 now supports simultaneous patching from DMX in and DMX out. A couple of new options added.
• Added a pan/tilt fan-out function to the movement controls 133 options menu.

Build 5

• Added value inversion on RGB control for the user definable Generic Fixture 2.
• Added selection/de-selection of all fixtures of a given type to the Fixture Icon popup 118 menu.

Build 6

• Added support for PCMCIA DMX Interfaces 26.
• The 2532 Direct Access 329 implementation has been rewritten. The 2532 may now be used to latch cuelists and background cues and trig hotkey functions. Use the *File/Import* 336 menu entry on the 2532 control to import and convert setups made with previous implementations.
• Added a bunch of new hotkey functions 19 including Clear Sequence Slots, New Cue, De-select All Fixtures, Pan/Tilt relative and timed fade out and fade in. A number of functions have been renamed for a clearer description.
• Added a search help option to the main help menu.
• Added Sub-Master synchronize buttons to the Master Intensity control 152.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

• Added a DIP Switch 311 option to the user definable type 2 fixture.
• Added Latch Cuelist, Latch Background Cue and Enable Static to the DMX in commands 340.
• Added an automatic prompt to clear data for new fixtures in the Fixture Configuration 46.
• Implemented an offline/online switch 103. In offline mode the physical DMX output is blocked (frozen) - output is still routed to the Offline Visualizer making it possible to utilize the Visualizer to program blind, while maintaining different a (static) DMX output to the connected fixtures.

Build 7

• Added a 4th (non palette) effects control 317 to the user definable fixture type 2. Note that the 4th control will not be useable if the profile is used in installations with software below this version.
• Added *Home Selected Fixtures* Hotkey function 19.
• Added a Call Cue by Number option to the List of Cues 225.
• Added a new Generic DMX control 175 with keyboard command line interface.
• Added the an option to the Cue Control 194 so that hotkey trigs also changes the programmed sequence direction.

Build 9

• Added Hotkey for Master Intensity Control toggle.
• Added Hotkey for User Palettes and Position Preset toggle.
• Added Hotkey for View Notes.
• Added the option of assigning background colors to the on-screen 2532 332 matrix (*Font Properties / Color Scheme)*
• Added a Link to Cuelist to the Cuelist commands so one cuelist may link to another cuelist.
• Added Custom Palette options to Built-in fixtures. Not all fixtures are yet supported. Note that changes to palettes does not reflect in the Offline Visualizer.

Build 13

• Added master intensity status to the statusbar 104.

Build 14

• The list of cues 225 has been completely rewritten. The new version offers improved functionality including cue pages and new hotkeys and DMX in commands.
• Added mouse latch/flash toggle button to the 2532 control 339 (mouse emulation).
• Added a Latch Flash Sequences option to the cue control 194.
• Added LightJockey hotkey functions to the MIDI in 355 program.

Build 15

• Finalized USB support. The USB interface is only supported from this build.
• Added lots of help notes to the new Offline Visualizer 366.
• Added a DMX refresh-rate switch to the hardware setup (4064 cards only)

Build 17

• Added the possibility to backup and restore data from a single user library. This option is primarily useful when inexperienced users needs to restore LJ to a working order. See Using the Data Restore Option 62.
• Added the possibility to override cue times with DMX in or the 2518 on RS232, see

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

DMX in 340, 2518/RS232 347 and Cue Time control 205.
• Added MIDI Timecode interface to the Cuelist. See Hardware Setup 26, Cuelist control 233 and MIDI/SMPTE Timecode driven cuelists.

Build 18
• Added 'Autostrike Lamp' and 'toggle Background Cue control' to hotkey functions (and 2532).
• Added the option to contol audio gain and noise threshold setting on the audio analyzer via DMX in 340.
• Increased the capacity of the background cue 260 to 5 sequences, and added modes for cue transparency and audio-trigged and 1-shot sequences
• Added 'Scenes/Trig' and 'Audio-Trigs/Trig' options to the cue loop options 200.
• Added Windows accelerator keys to the global patch 350 to ease the entering of patch information. The [Enter] key now works as hotkey for the **Set Values** button, the selected address is automatically advanced by one and focus is automatically returned to the last edit field after pressing [Enter]. Hope you like it Jimmy :)
• Added level control capability to the statics control 262.
• Added a 'Cue Builder 215' with a cue-preset and cue-stack for building cues on-the-fly.

Misc. Changes:
Build 3
• The resolution parameter in the movement controls is now saved between sessions, one value for 16 bit controls, and one value for 8 bit controls.
Build 4
• Renamed the Movement options 133 dialog to position options and moved it to a submenu in the movement control options menu.
Build 5
• List of sequence and list of cue now opens with the same top line they had when they were closed.
Build 6
• Changed Destroyer gobo selection to match production version.
• Changed the Statics Control 262 to use true LTP evaluation (Latest Takes Precedence).
• Renamed the blind mode to Freeze Output 103 to make the function clearer.
Build 7
• The Offline Visualizer is now by default enabled for new installations.
Build 14
• Increased the number of user defined fixture groups 114 to 99.

Bug fixes:
Build 2
• Fixed a bug that sometimes would throw access violation errors when closing fixture controls.
Build 3

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

- Fixed MiniMac Wash fade bug.
- Fixed potential bug in cuelist introduced in 1.07 build 2 (sluggish cuelist)

Build 5

- Fixed Audio in function that broke in 1.07, build 4.

Build 6

- Fixed bug that would connect the 2518 controller via COM 1 regardless of the COM port setting in the hardware setup.
- Fixed bug that would sometime lock a cuelist using CD time code commands if the CD control was not visible.
- Fixed split color bug on SynchroZap Color control.

Build 7

- Fixed hotkey *clear sequence* # bug that would not clear the sequence when the cue consisted of static sequences only.
- Added *Show Offline Warning* switch to the system preferences 106.
- Fixed inconsistency in the find hotkey function.
- Fixed a bug that would lock a CD timecode cuelist if no CD-ROM was configured.

Build 8

- Fixed the 'cannot execute CD Timecode Commands'-error bug on cuelists not containing CD timecode commands

Build 9

- Fixed a bug that would likely cause instability or even crash the application if the "show programmed fixtures" feature was enabled and fixtures were configured without DMX address.
- Swapped captions 'Near' and 'Far' for zoom in the beam section of the Generic Fixture Profile
- Fixed bug that would lead to repeated 'flashes' when using keyboard emulation of the 2532 (hope no-one is using it as a feature).

Build 11

- Fixed bug that would cause position presets and user palettes to fail on the Mini MAC profile.
- Fixed level/special hotkey toggle bug.

Build 11

- Fixed bug that would show *No Control Functions* Controls when using show all controls.

Build 13

- Fixed MAC 2000 color wheel scroll DMX values
- Fixed bug restoring from frozen mode after loading cues.

Build 14

- Fixed bug displaying MAC500/RS918 gobo control without palette.
- Fixed bug that could cause an access violation when opening a list of cues.
- Fixed FID speed fade button bug in 1220-IIR intensity control.
- Fixed bug in MCX configuration that wouldn't allow drag and drop configuration and removal of cues.
- Fixed Bug that might hinder saving of MIDI setups if not in default user library.

Build 15

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

• Fixed bug that would make 8 bit pan/tilt fixtures very 'twitchy' when overlaying fading pan/tilt movements with movement macros.

Build 16

• The first cue in the global list of cues no longer automatically loads when LJ starts up if Browse Cue mode is enabled.

• Fixed critical bug that could cause the to stop loading from the global cue window.

Build 17

• Fixed bug that would reset the hotkey dialog disable option when LightJockey was restarted.

• Fixed bug that would save color schemes for the 2532 control incorrectly.

• Fixed bug that would print 2532 latch text incorrectly (or not at all) unless always split matrix buttons was selected.

• Fixed bug in Mac 250+ gobo control that would affect the focus fade parameters as well.

• Fixed bug that could cause an access violation when selecting an 'empty' channel output channel in the generics control.

• Fixed bug so the effect control for userdefined fixtures now resizes properly with 10 or more palette buttons.

• Fixed bug in Static Control so when statics are using fadetimes they should now work as intended.

Build 18

• Cue/Sequence times now reset correctly when replacing sequences in the cue.

• Fixed bug in MAC 2000 effect rotation control.

• Fixed bug that would sometimes quick save an existing cue as a new cue.

Offline Visualizer updates

Build 5

Support for the following fixture modes added:

• MX-4 Extended DMX

• Roboscan 218, mode 2 (*)

• Roboscan 518, mode 2 (*)

• MiniMac Profile, Fadeable shutter mode

• MiniMac Wash, Fadeable shutter mode

• RoboColor Pro 400, mode 2 (*)

• RoboColor II, mode 2 (*)

• RoboColor III, mode 2 (*)

(*) Speed parameters are not emulated.

Build 6

• Fixed problems with direction markers on MAC 250/300/500/600

Build 14

• Introduced new Offline Visualizer version (4.3). The old O/V will no longer be

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

updated with new fixtures.

Build 15
- Fixed bug visualizing the 4 channel generic DMX fixture.
- Added 3D beam positioning to OV/LightJockey.

Build 17
- Added support for 30,12,6 and 2 channel generic DMX fixtures.

236 Version 1.08

More Update Notes 400
Previous Notes 410
Next Notes 422

The LightJockey end user forum on the Martin Website has moved - the new URL is http://www.martin.dk/cgi-bin/Ultimate.cgi
LightJockey Forum

Fixture personalities added/changed:

Build 1
- Added personality for Martin Exterior 200
- Added Blackout and Master Intensity functionality to RGB fixtures

Build 2
- Added personality for Martin Atomic 3000

Build 4
- Added personalities for Martin Wizard

Features added:

Build 2
- Added Max Delay value to the Auto Delay Control 142. Decrement Max Delay for 'follow the leader/Snake' effects in movement macros.
- Added Select Background Cue list 224 to select background cues from a separate list rather than from the drop down list. Background cues may now also be dragged and dropped from this list (Cuelist 233, DMX-in 340, 2532 332 and MC-X 363 configuration).
- Added Hotkeys 19 and 2532 Functions 332 for Background Cue sequence toggle (individual slots, and all on/off).
- Added Hotkeys 19 to switch all cue slots on and off respectively.
- Added fixture profile notes to the Fixture Icon popup 118 menu.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

• Added Autolamp on command time for user definable fixture profiles 312.
• Added Reset Command time for user definable fixture profiles 318
• Added paste latch/flash only in the 2532 configuration 332
• Added the option to launch Background Cues 260 from MIDI 355.
• Added the option to create 2518 .mem 96 files that may be downloaded to a 2518 controller.
• Added Hotkey for Cue builder 215 Get Cue, and hotkeys to reset macro amplitude and speed in the Cue Macro Control 213
• Added the option to Customize the tab size on the 2532 dialog 336 (for touch screen use)
• Increased the number of DMX channels for the DJ ISA card (to 512 out+512 in) and the USB interface (512 Out). The restriction of the number of controllable fixtures for those two packages has also been increased to 100.
• New cuelist implementation 233. Includes the option to synchronizing to digital audio file formats using Winamp for playback (including MP3 files)
• The Cue Control 194 has been slightly redesigned.
• The ability to latch Background cues 260 from the Cue has been added.
• Specific Cue Macro Control settings for a Cue may now be saved 219 and restored when reloading the cue.
Added Default DMX values 318 to the user defined fixtures (type 2 only), and the option to apply the default DMX values 53 when saving a modified configuration.

Build 4

• Implemented Windows 2000 compatibility. Note that new hardware drivers 27 are required to run the DMX transmitter hardware under Windows 2000.
• The implementation for the DMXADP interface has been changed. The external ADPDriver.exe application is no longer used or required.
• Increased the number of followspot presets to 10. The followspot 385 function has been slightly modified.
• The sync buttons on the Master intensity control 152 now also synchronizes Bump commands.
• Increased the nuber of entries in the Statics Control 262 from 10 to 20.
• Added the option to restore sequence slot on/off status in the Background Cue 260 (optional)
• Added option to show the notes on start up 108
• Added optional bitmap transparency to user defined fixture profiles 311.

Build 6

• Added integrated backup and restore 64 of user libraries.

Misc. Changes:

Build 4

• A lot of controls and dialogs have been redesigned slightly for better resizing when using different Windows fonts.
• The BGCue button 260 and Statics button 262 on the toolbar have been redesigned - active BG cues or statics are now indicated with a green 'LED'.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

• It is no longer necessary to allocate a serial port to use the 2532 in 'virtual' mode (using the control without actually connecting the 2532). The control is now always enabled, even if no 2532 is configured. For existing installations it is recommended to disable the 2532 hardware connection (select disabled in the hardware setup dialog 26) since 'noise' on an un-connected RS232 port may cause unpredictable behavior.
• Added bitmap background transparency to various buttons and built in fixtures icon bitmaps (almost all fixture icon bitmaps have been updated)

Bug fixes:

Build 1

• Sequences in the Background Cue no longer advance when in 'off' mode.
• Hotkeys for Macro auto delays no longer sets sequence changed state
• Clear Cue option on Cue Stack now works.

Build 2

• Flash sequences activated via keyboard hotkeys are no longer continuously restarted due to keyboard repetition.
• Setting on/off states of individual sequences in the Background Cue now updates the Background Cue output immediately.
• The memory load indicated in the Status Bar now updates correctly (once every second). The %-value and color interpretation has also changed. See StatusBar 104.
• Launching external programs (i.e. the Offline Visualizer) and restarting LightJockey now works correctly when the install path exceeds 60 characters.
• The problem with the Sound Analyzer locking up when exiting in Windows 2000 has been fixed
• A bug in the manual sequence trig that could cause overlapping scenes or 'no-trigs' has been fixed.
• The Get Cue function in the Cue-builder 215 now also reads the sequence slot on/off state in the cue control.
• Sequence time overrides via DMX in bug fixed - it is no longer necessary to override cue time via DMX in as well.
• Fixed bug on CX-4 gobo strobe fade button.
• Fixed bug that would create an access violation if the special commands control was open when a different type of user defined fixture was selected.
• Fixed bug in smoke control so that the smoke timer always uses programmed level regardless of 'Smoke Button use Level' state.
• Position presets can now be used in followspot settings.

Build 4

• Fixed bug that would crash LightJockey if the 2532 toggle command was applied to a 2532 button and then used to close the 2532 control.
• Added a check on data files marked for read-only. Read-only file attributes will now be cleared on startup, rather than crashing the application.
• A running Cuelist (started with a startup command) no longer stops the first time

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

the cuelist control is opened
• Fixed 'Toggle GroupView' hotkey bug
• Fixed a Windows 2000 related bug concerning the fixture CMY controls.
• Fixed bug causing instability and crashes related to unaddressed fixtures and the 'show programmed fixtures' option.
• Fixed bug concerning the 'Follow active BG cue' in the Select BG cue list.
• Fixed bug concerning export of bitmaps for the second effects palette when exporting user defined fixture profiles.
• Fixed bug that prevented the 'Open Controls on LightJockey Desktop' option to work correctly with the 2532 Control.

Build 6
• Fixed bug in Wizard movement control (missing update)
• Fixed timing problem in initialization of PCMCIA interface
• Fixed timing problem in initialization of ISA Club interface
• Fixed problem with updating installations using ADP interface - Version 1.08 build 4 ADP installations will need re-configuration of the ADP to work.
• Fixed bug related to double click processing in the movement-preset list.
• New Windows 2000 driver for LightJockey PCMCIA card. The new driver fixes problems in installations where the old driver wouldn't work after reboot - if the existing driver works fine, there is no need to update.
To update the driver in existing installations first install the LightJockey update - then right click *my computer* on the Windows desktop. From the popup menu select *Properties,* and then from the *Hardware* tab select *Device Manager*. Locate the DMX Card under *Other Devices* in the hardware list. Right Click the DMX Card entry and select *Properties* from the popup. On the *Driver* tab select *Update Driver* to start the *Upgrade Device Driver Wizard*. Select the *Search for suitable driver* option, then select *specify a location* and click next. Use the Browse function to locate updated driver in <LightJockey Installation>\HardwareDrivers\PCMCIA\W2K - select the *dmxcard.inf* file located in the directory and click *Open*, then *OK*. Once Windows has examined the new driver, click *next* to update the installation with the new driver.

Build 7
• Another initialization bug of the ISA Club interface fixed - the bug could cause the ISA card to pass initial tests, but not initialize correctly (no DMX output).
• Fixed problem in Windows 9X installations when restoring user data library if the restore file was placed in the root directory of the media.

Offline Visualizer updates

Build 1
The old version of the Offline Visualizer is no longer distributed with update files or installation CDs. Existing installations that rely on the old version will still be able to use it, but it is no longer possible to select it from system preferences 106. References to the old version of the Offline Visualizer have been removed from the help file.

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Build 4

- Added Acrobat (mirror drum rotation not emulated)
- Added Profile for CX-4
- Added Profile for Exterior 200
- Added Profile for SynchroZap (mirror rotation not emulated)

The following non-Martin Fixtures now have partial support in the OV

Clay Paky

Golden Scan HPE
Mini Scan 150/300
Mini Scan HPE
Pin Scan
Stage Scan
Stage Color 300
Stage Color 575
Stage Color 1000
Stage Color 1200
Stage Light 300
Stage Zoom 1200
Super Scan Zoom
Tiger Scan

HES

AF 1000
Color Pro HX/FX/HX-I
Cyberlight CL/SV
Cyberlight CX
EC-1
ES-1
Intellabeam (13 ch, 8ch)
Studiobeam PC (std/puremix)
Studio Color 250
Studio Color 575
Studio Spot 250
Studio Spot 575 CMY
Technobeam
Technobeam (Iris)
Trackspot (lo/hi res)

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

237 Version 2.0

More Update Notes 400
Previous Notes 417
Next Notes 423

Fixture personalities added/changed

Build 1

• Added personality for Martin FiberSource CMY150.

Build 3

• Fixed bug In Roboscan 1220II Rotating gobo function.

Misc. Changes:

Build 1

• Changed driver implementation for Windows 2000 ISA card driver so that it is now useable under Windows 2000 when not logged in as administrator (i.e. standard user login). **To make updates of previous versions work in non-administrator login under Windows 2000, the driver must be-re-installed** 27.
Note that the location of the new installer program has changed to <LightJockeyInstallation>\HardwareDrivers\PCI_ISA.

Bug fixes:

Build 1

• Fixed fixture ID function for a number of built-in fixture profiles.

• Fixed bug in Clear Fixture functions on the fixture popup menu. The clear command would in certain circumstances overlap to first channel of the next fixture.

• Fixed bug that could cause the cue-builder to appear in multiple invalid copies.

Build 2

• Fixed bug in smoke control with smoke button on duration toggle, and duration < 1 second.

Build 4

• Fixed bug that would cause the Static Use Fadetime option to reset after LJ restart.

Misc. Changes:

Build 3

• the Set Current Cue command now appears on the command panel in the cuelist after use.

Offline Visualizer updates

Build 2

• Added the option to pass keyboard actions to LightJockey from the Offline Visualizer (OV Settings Menu 379) - LightJockey hotkeys will now work even if the

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Visualizer has the Windows focus.
- Focus beam 379 on non-moving fixtures (i.e. Par Cans or RoboColors) now focuses the selected fixtures in real time.

Build 3
- Added proper profile for Roboscan 1220IIR

-

238 Version 2.1

Don't forget to check the LightJockey end-user Forum on the internet.

Fixture personalities added/changed

Build 1
- Built-in profiles for Mac 250 and Mac 250 now programs color, effect and extended controls when both types are selected.
- Built-in profiles for MiniMac Profile and MiniMac Wash now programs extended control functions when both types are selected.

Build 8
- Added profile for MAC 2000 Performance

Build 12
- Added profile for Alien O5

Build 13
- Added speed control for the RoboColor I/II via DMX interface to the specials control.

Build 14
- Fixed the number of configurable gobos on Mini Mac profiles. It is now possible to customize the last gobo as well.

Build 16
- Corrected the number of DMX channels used by the MAC600NT profile to 15.
- Modified the MAC2000 Performance profile to fit version 1.0 (production version) of the DMX protocol.
- Modified AlienO5 profile to include reset command according final fixture protocol.

Build 20
- Added programming compatibility between MAC500 and Roboscan 918. It is now possible to select colors/gobos/effect simultaneously for these fixtures (fixed gobo only on fixtures in identical SCRL/non-SCRL modes)
- Removed random gobo buttons from Maestro profile (was never implemented in fixture).

Features added:

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

Build 3

- Added Import Cuelist option to the cuelist control. Drag the cuelist to import from the list of cuelists to the line where the cuelist should be imported to (below the last line to add the cuelist). Then from the Link or Import dialog select Import.

Build 6

- Finalized support for the PCI 512 and PCI 2048 27 interface cards.

Build 8

- Fixture selection mode (exclusive/inclusive) is now saved and restored when LJ is restarted.
- Added 'Add to Cuepage' option to the save cue dialog 219.
- Added MTC sync frames to the Cuelist MIDI Timecode 249 options.
- Added 'Select all programmed' to desktop popup menu 68 - also as hotkey command 19
- Added 'Select fixture like Master' as hotkey command 19
- Added 'Select All programmed of this type' to the Fixture Icon popup 118 menu - also as hotkey command 19
- Added 'key press pass to LJ' to the Audio Analyzer 363 - LJ hotkeys may now be used even if the Sound Analyzer has the Windows focus.

Build 12

- The Master Intensity control 152 can now be opened by double clicking the Master Intensity field in the status bar 104
- Added display of pan/tilt cycle time to the Movement Macro Control 128.
- Added hotkeys 19 for assigning position presets 1-10 to selected fixtures.
- Added the option of patching the value of a Master Intensity 152 sub master from a DMX out channel.
- Added the LightJockey Mediaplayer 255 for playback and timecode synchronization of digital media files (including digital video files).

Build 14

- Added option to disable functions controlled by DMX-in in the DMX-in dialog 340
- Added Hotkey 19 for Cue control 'Chase Man' function

Build 16

- Added Generic DMX Macros 266 as a new type of programming elements. Generic DMX macros allows programming of macros on any DMX control channel. Added one macro slot to the cue control to hold a generic macro to be launched together with the cue.
- Added a Sequence Snapshot 193 option to the sequence control to 'record' the current DMX output values to the current scene.
- Added a couple of buttons to the Cue Control 194 for quicker access to the Background Cue Control 260 and List of Background cues 224.

Build 17

- Added sorting by column to the list of cuelists 259.
- Added functions to automatically select function when using mouse emulation in the 2532 control 339 and the virtual button only contains one function (latch or flash).

Build 19

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

- Added option to abort data restore process 62 if the restore file is corrupted.

Build 20

- Added function to ensure that only one instance of the same LightJockey installation can be running - it is no longer possible to start a second instance of the same LightJockey.exe. To run multiple instances of LightJockey at the same time make sure to install and run the individual instances from different installations.
- Added option to startup LightJockey in a user library determined from a command line parameter 61.
- Added Hotkey functions 19 to stop and start individual sequences in the cue.
- Added option to set random delay by fixture rather than by offset in the Generic DMX Macro Control 281

Misc. Changes:

Build 3

- The cuelist now maintains focus on inserted lines after cut & paste operations.
- The cuelist control now gives a warning when trying to run a modified cuelist containing a link to another cuelist.

Build 6

- Modified setup timing on ISA club and DJ cards. This should fix remaining problems with cards that seems to initialize correctly, but doesn't transmit DMX.

Build 8

- Windows9X USB drivers located in the <LJPath>\HardwareDrivers\USB\ folder will automatically be deleted when LightJockey is updated and started.

Build 12

- Warnings (freeze, blackout and offline) now appears centered on the main LJ desktop.

Bug fixes:

Build 1

- Fixed bug that disabled 'open on LightJockey Desktop' for the List of Cues view.
- LJ will no longer shut down Winamp unless it Winamp was originally launched by LJ.
- Fixed control value refresh bug when using clicking up/down buttons on the cue macro control.

Build 2

- The auto lamp on command no longer sends a zero value to the first channel of a 4 channel generic DMX fixture.
- The smoke button on the smoke control no longer stays active if the cursor moved out of the smoke button before the (mouse) button is released.

Build 8

- Another fix for ISA Club cards that did not initialize correctly (no DMX output)

Build 12

- Fixed bug in Cue and Sequence times controlled from the 2518 via RS232.
- The Off-line entry in the main menu that disappeared a couple of releases ago is

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

now back in place.
- Fixed MAC2000 Performance shutter rotation angle fade button bug.
- Added explanation and a partial fix for Winamp timecode inconsistencies 253.
- Fixed bug associated with the autostart of external executables.
- Fixed bug related to auto lamp function and user defined fixture profiles.

Build 14
- Fixed bugs with various up/down buttons getting stuck in auto-repeat.
- Fixture Home hotkey function will now actually home the fixtures.

Build 16
- Fixed problem with the Sequence Control 186 in blind mode 192. The '*Keep contents when entering blind mode option*' now also works when loading a sequence in blind mode.

Build 17
- Fixed a User Library restore from floppy diskette Windows 9X bug (again).
- Fixed problem when fixtures are set to invert pan/tilt or pan/tilt-swap and using the focus beam function in the Offline Visualizer.
- Fixed problem where LJ would starve the Offline Visualizer for CPU resources when multiple fixtures were positioned using the focus beam function.

Build 19
- Fixed DMX offline problem when using the USB interface.

Build 20
- Fixed desktop grid resize bug.
- Fixed problem when setting pan/tilt or effect speeds with multiple fixture types selected.

Offline Visualizer updates

Build 3
- Added a new calibration option 383 to help positioning fixtures in the 3D room. The calibration feature only works when the fixtures are physically connected to LJ.

239 Version 2.2

More Update Notes 400
Previous Notes 423
Next Notes 429

Don't forget to check the LightJockey end-user Forum on the internet.

Fixture personalities added/changed

Build 4
- Added profile for AlienO2

Build 6

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

- Added profile for MAC 2000 Wash

Features added:

Build 1

- Added Pan/Tilt Macro Freeze option to the Cue Macro Control 213
- Added MTC timeout ignore option to the cuelist 249
- Added a warning dialog if the USB 38 interface gets disconnected when in use. The interface now gets properly reinitialized when re-attached. Note - the warning and subsequent re-initialization only occours if the there are modifications in the DMX output values while the interface is disconnected.
- **New USB driver avaliable** - the new driver no longer crashes the PC when powering down from software in Windows 2000/XP.
- Added hotkeys 19 for individual cue control slot selection toggle (selection on/off).

Build 2

- Added hotkey function to load selected Background Cue from the Select Background Cue list 260

Build 4

- Added new HTP channel 350 groups, primarily for patching multiple single channel fixtures (e.g. par cans through dimmer packs, or on/off fixtures via switch packs) through DMX-in using HTP (highest takes precedence) from the DMX-in values combined with values generated by LJ.
- Due to popular demand the Sequence Playback buttons will no longer be disabled when loading a static sequence (sequence with only one scene)

Build 5

- Added Hotkey function 19 to emulate a music trig from the sound analyzer.
- Added Hotkey functions 19 to set/clear DMX in Enable.
- Added System Preferences 106 option to force LightJockey to start on the secondary monitor in a multi-monitor system.
- Added System Preferences 106 option to confine positions of controls within the Windows desktop (option default on)

Misc. Changes:

Build 1

- Modified names of cue macro (hotkey) functions from 'cue macro, <function>' to 'Pan/Tilt Macro, <Function>'.
- The CD control 144 has been re-written to cope better with different CD-ROM setups (including CD-ROM using digital playback). A number of options has been added for better CD_ROM performance.

Build 3

- Limited the number of Cue Pages 229 in the List of Cues 225 to 255.
- Modified the version check on the PCI/ISA driver so that it will no longer refuse to work with newer driver versions installed by other applications.
- Disable hotkeys in dialogs now set as default in new installations.

Build 4

- The Global Patch dialog 350 has been rewritten to include fixture/channel

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

information and setup for the new HTP Channel Groups.

Build 5

- The autolaunch file dialog 108 will now accept any file type.
- Modified the Audio CD control 144 slightly and added minimum polling time (users of audio CDs should read notes)

Build 6

- Added odd/even fixture filter to the group selection dialog 114.
- Added deselection of odd/even fixtures to the main desktop popupmenu 68

Bug fixes:

Build 1

- Fixed bug that could lead to access violation or crash when browsing color and gobo bitmaps for user defined fixtures.
- Fixed problem that could cause the movement macro control to display garbage on the main desktop on Windows 9X systems.

Build 3

- Added a check for invalid cue page files that could cause LJ to crash on startup.
- Fixed bug that would not display desktop tabs correctly after restoring a backup to the current user library.
- CMY and RGB values for user defined fixtures now gets saved in user palettes.

Build 4

- Fixed bug where channels patched from another DMX output source would not react to blackout commands.
- Fixed bug in MIDI in module - 'Release Seq on note Off' option is now saved between sessions.
- Fixed bug where Windows file dialogs would cause user defined fixtures to display the default fixture icon.
- Hotkey settings loaded from the hotkey menu now loads properly.
- Problem with synchronizing shift button status and popup menu when adding channels to groups in the generic DMX control fixed.
- Loading a transparent cue no longer resets sequence on/off states for non affected sequence slots.
- 'Smoke button use level' setting in smoke control now works correctly.
- Fixed bug in pan 360deg function for built in moving head profiles.
- User Palettes will now save the correct fade state when the effect is 'off'.
- Wrong value for Lamp Off command for Roboscan 1220CMYR,RPR,XR fixed
- Show Programmed Fixtures function rewritten and should cause no more random fatal crashes.
- Fixed bug in LJMedia Player (now version 1.1), returning from full to default screen size now allows normal movement of the control.
- Backing up a user library will no longer mess with LightJockeys ability to find the correct icons and bitmap files.
- Trigging chased manual sequences with the bounce hotkey no longer resets chase direction to fwd or rev.

Build 7

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

- Fixed resize problems under Windows XP on Statics Windows and Sequence Slot Names Window.

Offline Visualizer updates

240 Version 2.3

More Update Notes 400
Previous Notes 426
Next Notes 430

Don't forget to check the LightJockey end-user Forum on the internet.

Features added:
Build 1
- Added **Trig all manual defaul** and **Emulate Audio Trig** functions to DMX-in 340.

Misc. Changes:
Build 1
- Modified timer resolution of the sequence chase function in the cue from 0.05 to 0.001 seconds - resulting in a much better 'tab' synchronization.

Bug fixes:
Build 1
- Fixed bug that would cause access violations when an RGB fixture doesn't have a DMX address assigned.
- Fixed help file entry on Freeze Output function 103.

Offline Visualizer updates
Build 3

The Offline Visualizer has been updated to version 4.4 rev 2.

The new version includes support for prism and frost effects - note that the prism effect does not model the prism effect realisticly but it does provide a suitable visual feedback when prisms and related effects such as rotation are applied.
The new version is compatible with scene files created with older versions of the O/V - however some of the new features such as prism emulation may not be properly enabled until the scene file format is updated. To update the scene file format, clear the current scene (new) - then re-open the scene file with **Open and Update** from the files menu. Make sure to re-save the scene file with the updated format.

MSD line gobo version 2 format is now supported making the OV compatible with the

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

latest version of MSD fixture profiles.

The offline visualizer will now automatically create line gobo files for bitmaps used for gobos that are not already present - the automatic process works best for black and white bitmaps that are not too small.

The scene update frequency may now be set by a priority timer rather than running on idle process time (Settings/Preferences/Max framerate).

241 Version 2.5

Version 2.5 Notes

More Update Notes 400
Previous Notes 429

Don't forget to check the LightJockey end-user Forum on the internet.

Fixture personalities added/changed

Build 1

- Added profile for Martin MX-10
- Added profiles for generic DMX switch packs 173 (1,2,4,6,8,12,16,24,30,32 channels)

Features added:

Build 1

- Implemented support for up to 4 USB DMX-out interfaces, as well as support for DMX-in via dedicated USB DMX-in interface. This means that configuration and use of the USB/DMX interface has changed - please see USB hardware installation notes 38.
- The Generic DMX Macro 266 now implements 16 bit DMX macros for 16-bit DMX control channels, making it much more suitable for use with 16-bit pan & tilt and other 16-bit control channels. It is no longer possible to assign macros or macro parameters to 16-bit LSB control channels - macros and parameters assigned to LSB channels in previous LJ versions will no longer work - macros and parameters assigned to MSB channels will run unaffected.

Misc. Changes:

Build 1

- The state of various options in the save sequence dialog is now preserved between sessions.
- Added BMP readout to the sequence control 186. Added option to display scene time as BPM on the cue control 194
- Added Cue value 512 to the DMX in cue latch function

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S

- Added 'Auto load last used scene' switch to Offline/Preferences on the LightJockey main menu. If unchecked - the offline visualizer will no longer automatically load the last used scene.
- Added driver files for PCMCIA card, hardware revision 3.

Bug fixes:

- Fixed bug restoring cue sequence slot names and other cue control properties from backup file. Fixed problem restoring cue page names and other load cue control properties from backup.
- Fixture information now rebuilds properly when replacing user defined fixture profiles with built in fixture profiles without starting LightJockey.
- Replacing a userdefined profile with the generic user definable fixture 2 now correctly updates the fixture username.
- Selecting between fixtures with different user defined profiles would not update the channel list in the Generic Macro editor 271. This is now fixed.
- In previous versions the Generic DMX Macro editor 271 display the wrong pan/tilt channels for user defined fixtures that patches pan and tilt parameters differently from the default MSB/LSB format. The editor now shows the channel allocation correctly according to the 'internal' control channel representation - which may not be the same as the final allocation if MSB/LSB parameters are patched.
- Previous versions of LightJockey would correctly identify the presence of user defined Generic Macros in individual user libraries, but still attempt to load the macros from the main LightJockey installation folder. This has now been fixed - the macros are now correctly loaded from the individual user library.
- Fixture Group window now restores position correctly.
- Startup options are now properly restored when restoring a backup to the active user library.
- Added code to compensate for small, accumulating timing errors in the sequence and cue timings which would cause the sequences and cues to 'slide' over time.

Offline Visualizer updates:

(C) 1999-2003 Martin Proffesional A/S